最终幻想13特辑！攻略研究小说评论一网打尽

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.267

电子游戏软件

FINAL FANTASY XIII

剧情小说全本
隐藏要素公开

完整流程攻略、三万字剧情解读带你领略最终幻想的魅力
终极隐藏研究、深度评论分析共享游戏至高乐趣

无双报道

死亡空间2
北斗无双/洛克人10
最终幻想14/生化危机5 剪辑版
真三国无双 联合突击2

特别策划

精美的人物设定
八大游戏插画设定师
带来美的享受

以画师人生为视点感受插画的诞生历程

特别策划

PS家族15年轨迹
索尼创造的业界神话

回顾PS诞生以来的经典时刻
见证两台亿级销量主机如何问鼎巅峰

电软视点

人们称之为“来了”
萝卜白菜的日美RPG比较论

疯狂的日本人誓将LOVE PLUS进行到底
GTA风光不再？Take 2遭遇困境

2010年1月上 总第267期




TDC
The9
Development
Center

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

自2006年E3上的首次发表以来，关于本作的话题已经持续了3年半。而本刊长久以来也一直在做着追踪报道。而随着时间的推移，新世代的FF终于如期发售，首发150万套的销量数字再次证明了FF的品牌价值。而这期攻略会把本作从世界观、人物以及游戏系统再次向大家作一个全方位的回顾，并奉上游戏的流程攻略与剧情小说。

□文/零羽、七曜、桔梗

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13		2009年12月17日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD-ROM	1人	1080P	12岁以上

FF13的故事舞台被分为了两部分，其一是有着高度文明的理想乡茧，另一个便是如同原始世界般的下界脉冲。神在创造了两个世界并离去后，由具有智慧的魔导生命体、法尔希肩负起了管理世界的重任。

1 茧（コクーン）& 脉冲（グラン＝パルス）

茧是一个由奥凡·法尔西所创造的，为数千万的人类提供生存、繁衍的未来世界，被居住在内的人们称为理想乡。无论是机器设备，还是天气气候，茧内的一切都是由法尔希来提供或控制的。

与漂浮在天空之中的茧相对应的，便是大地之上的下界脉冲了。这个世界与茧完全相反，开阔的原野、茂密的丛林、由各种魔物所组成的复杂的食物链，脉冲就如同史前的原始世界一样。

2 圣府

在茧内享受着法尔希的恩惠的人类所创建的一个政府组织。圣府所担任的职责就是守护奥凡·法尔希，并通过其赐予的力量来造福在茧中生活的人们。由于露希的出现，导致了市民的恐慌。因此圣府施行了流放政策，将有可能成为露希的市民全部流放下界，或是暗地抹杀。这种行为直接导致了反圣府组织的出现。

3 PSICOM（サイコム）

为了维护治安，保护市民的安全，圣府组建了特殊部队PSICOM。与维护地方治安的警备军不同，这支特殊的部队真正的使命是负责“流放”相关的任务以及狩猎露希。作为特殊部队，PSICOM不仅拥有大量的强力兵器，还拥有优先行动权，地方警备军也要完全服从于PSICOM。

4 法尔希

由神所创造的魔导生命体，也被人们称之为“神之机械”。无论是茧还是脉冲中都生存着数只法尔希，它们各自的职责与外观都不同。茧的主宰，奥凡法尔希为人类提供了生存所需的一切，人类就如同寄生虫般的享受着法尔希的恩惠，并不断的繁衍生息。但法尔希这种“饲养”人类的行为，却有着不为人知的目的。

5 露希（ルシ）

法尔西为了完成最终的计划，而从人类中选择了部分人当它的助手、露希。露希在到强大的力量的同时，身体上会出现刻印，每个露希都有自己的使命，当完成使命之后，就会化作永恒的水晶，而在限定的时间内没有完成使命的露希，就会化作尸骸，如同魔物般的四处游荡，当尸骸经过一定时间的游荡后，就会彻底变成冥碑。

6 尸骸（シ骸）与冥碑

对于没有完成法尔西使命的露希，或者是被内心的绝望所吞噬的露希，最终的下场便是化作尸骸。化作尸骸的露希虽然会留下曾经作为人类时的面貌，但却不存在任何的感情与记忆。他们只会像丧尸般的四处游走。

经过长年累月的变化，四处游走的尸骸最终会带着怨念变为冥碑。当其它露希见到冥碑后，可以选择来帮助其完成使命，作为答谢冥碑也会给与路希物质上的回报。

7 召唤兽

召唤兽是露希最为可靠的伙伴，在露希完成使命的一路上，召唤兽会为露希扫平一切障碍。但通过露希内心的变化，召唤兽也会改变对露希的态度。如果露希的实力不足或是自暴自弃的话，召唤兽便会亲自抹杀掉露希。

8 诺拉（ノラ）

斯诺所创建的反政府组织。诺拉目的就是与PSICOM对抗，解救即将被圣府流放的普通市民。诺拉这个名称取自“野良”的音译，有着自由奔放的含义。虽然诺拉的成员数目不多，但他们却有着坚定的信念以及振奋的口号。



「你当使命是什么？
你已经放弃了，想死在这里么？」

雷霆 ライトニング Lightning

雷霆原本是隶属于圣府治安连队，负责度假胜地「伯登」的警备工作。但因为妹妹塞拉的事故而脱离了军队，并独自一人展开了调查工作。雷霆本来是个很温柔的大姐姐，但由于家庭的原因，她为了能够照顾好妹妹，舍弃了自己原来的名字，改称为Lightning。在对PSICOM进行调查的过程中与其它角色相识，在众人心中，雷霆是一个身手矫健，且具有敏锐判断力的强力伙伴。（**声优 坂本真绫**）



「毫无疑问，
保护这个世界就是我们的使命！」

斯诺 スノウ Snow Villiens

斯诺是以滨海都市「伯登」为据点的私设武装组织「诺拉」的青年领袖。他与雷霆的妹妹赛拉是对亡命鸳鸯。一直在暗中交往的两人最为担心的便是来自塞拉姐姐雷霆的"压力"。在赛拉变成露希之后，斯诺发誓要守护在她的身边。但为此遭遇了一连串的事件，让他自己与同伴也被卷入其中，与其他露希同伴一起，面临着完成使命还是坚持信念的抉择。（**声优 小野大辅**）



「我凭什么要帮助露希！？
他们是敌人吧！？」

霍普 ホープ Hope Estheim

帕尔姆波尔姆（パルムポルム）出生的少年，性格内向且懦弱，对母亲十分依赖。对弃家于不顾的父亲十分厌恶的他，与母亲两人相依为命的过着普通的生活。由于霍普与母亲被卷入了流放事件中，并因斯诺的关系，而使母亲不幸丧命。所以霍普暗自发誓一定要向斯诺复仇，但经过一连串的事件后，他与斯诺两人化解了恩怨，并成为了很好的朋友。（**声优 尾裕贵**）



「你在说什么？
你该担心的是你自己吧。」

云芳 ファング Oerba Yun Fang

一头长发，充满了野性魅力的角色。与香草一样都是下界脉冲出生的人类，并且一同作为露希完成了使命，化作水晶，最后又一同在茧中苏醒。为了守护香草，云芳积极的与圣府军对抗，在她的心中，什么使命或是守护世界之类的都不重要，只要香草能够平安无事，就是她最大的心愿。（**声优 安藤麻吹**）



「下界的法尔希——
我们在那里与命运邂逅了。」

香草 ヴァニラ Oerba Dia Vanille

性格活泼、开朗，是整个故事中最关键的角色，身为下界露希的香草早在数百年前就完成了自己的使命，并化作水晶。但因为某种原因她与云芳又再次苏醒过来。为了继续完成使命的两人，潜入了茧法尔西的所在地，准备进行破坏，但却遭遇意外的事故而失败。而后香草便与云芳分别，混入到一批被流放的市民中，最后巧遇斯诺、霍普等人，开始了一连串逃亡的旅程。最终坚定了信念的香草与云芳两人一起舍身拯救了即将毁灭的茧，为众人创造了新的世界。（**声优 福井裕佳梨**）



「在这种时候，
就是要紧咬着对方不放啦！」

萨兹 サッズ Sazh Katzroy

萨兹是个将一只小陆行鸟放在头上饲养，且十分擅长恶搞的黑人大叔。他本来是与自己的宝贝儿子相依为命的生活在一起，但因为一次意外的事故，他的儿子不幸被法尔西变成了露希。而后儿子便被圣府军的人以"保护"的名义带走了。萨兹为了能再见到儿子，才秘密的潜入了流放市民的列车上。在行动中与雷霆相遇后，开始了改变他命运的旅程。在与香草一起经过了一段漫长的逃亡之旅后，萨兹最终还是选择了坚强的面对现实。（**声优 江原正士**）



「大家都在，
我一定会没事的，一定。」

赛拉 セラ・ファロン Serah Farron

雷霆的妹妹，斯诺的恋人。性格温柔，天真可爱，但命运却十分坎坷。不幸变成露希的赛拉所要面对的只有死路一条，本已经绝望的她在斯诺的百般鼓励下重新燃起了希望。虽然姐姐雷霆并不认可斯诺，但她还是欣然接受了斯诺的求婚。当赛拉完成了使命化作水晶之后，她留给了斯诺一粒泪珠般的水晶信物，以此物来时刻鼓励斯诺。最终在斯诺等人的努力下，赛拉又再次恢复了原貌，并与爱人和姐姐一起过上了幸福的新生活。（**声优 寿美菜子**）

从LOGO猜结局

FF13的日版LOGO，从外观来看，好像是两姐妹骑着幻兽的水晶形态，游戏发售前，七曜一直以为是雷霆和赛拉两姐妹在故事最后都变成了水晶。没想到通关后却是云芳和香草变成了水晶。身为下界露希的云芳和香草在游戏开始前，被法尔希再次赋予了新的使命。紧接着，赛拉和萨兹的儿子变成了水晶，而雷霆等人也因此成为了露希。在故事最后，云芳和香草拯救了茧里面的人们，最后和茧一起变成了水晶。



希德 雷因兹 シド レインズ Cid Raines

圣府中的核心角色之一，阶级为准将，特殊作战部队、骑兵队的最高负责人。雷因兹因才能卓越而深受部下们的信赖，但他似乎对圣府心存不满，并暗中指挥骑兵队对抗PSICOM。在完成了引导斯诺等人的使命后，他又再次被戴斯利救活，并被彻底的当做了道具来使用。最终雷因兹还是死在了自己得意部下利格迪的手上。（**声优 中村悠一**）



吉尔 娜巴特 ジル ナバート Jihl Nabaat

阶级为中校。精锐部队PSICOM的管理者。迷人的外表下隐藏着难以想象的残忍，只要是为了茧，将「流放政策」正当化也无所谓。对戴斯利忠心耿耿的她，最终的下场却是被戴斯利无情的抛弃。虽然娜巴特的职位显赫，但终究还是早早的结束了她的人生。（**声优 园崎未惠**）



亚格 洛修 ヤーグ ロッシュ Yaag Rosch

阶级为中校。与娜巴特相同，都是精锐部队PSICOM的管理者。把保护茧的人民放在第一要务。但是对于圣府军实行的无差别「流放政策」抱有疑问。身处复杂的立场上洛修一直处于左右为难的境况，在最终决战之时，他终于认可了斯诺等人，并亲自下令撤销了PSICOM狩猎露西的命令，而后舍身与强大的魔物同归于尽。（**声优 东地宏树**）



利格迪 リグディ Captain Rygdea

阶级大尉。希德的部下，骑兵队士官。怀有一颗不屈于权威，刚直的心。有如希德的右手，指挥各种工作。但在最后决战之时，他却带领骑兵队的精锐，找到了刚刚继任为大统领的雷因兹，并亲手断送了他的性命。而后彻底摧毁奥凡・法尔希，但最终他与骑兵队的成员还是被奥凡・法尔希变成了露希，成为阻止斯诺等人前进的道具……（**声优 加濑康之**）



嘉兰斯 戴斯利 ガレンス ダイスリ Galenth Dysley

圣府首脑，领导圣府的代表人物。由人民选举，代表茧中数千万人民的立场执行政务，是位爱好和平的长者而备受人民爱戴。但这一切只是表面现象，戴斯利的真正目的是完成奥凡・法尔希的使命，彻底摧毁这个世界，并用茧中数千万人的生命来召唤神的回归。当高傲的戴斯利以为自己的计划万无一失之时，斯诺等人却坚强的站在了他眼前，并最终将他打败，阻止了茧的毁灭。（**声优 条冢胜**）



达吉 卡兹罗伊 ドッジ カッツロイ Dajh Katzroy

萨兹的儿子，性格活泼开朗。3年前失去了母亲，但受到父亲萨兹的加倍呵护，茁壮成长着。小陆行鸟就是萨兹买给他的礼物。后来他因为成为了露希才与父亲分开。（**声优 鹈泽正太郎**）



卡多
ガドー Gadot

斯诺的死党，同时也是诺拉的核心角色。性格直率的卡多，在战斗中英勇异常，可以代替斯诺指挥部队作战。



雷布罗
レブロ Lebreau

性格开朗的少女，与斯诺和卡多是一起长大的同伴。虽然雷布罗不及卡多那样能征善战，但她却能很好的照顾诺拉的同伴。

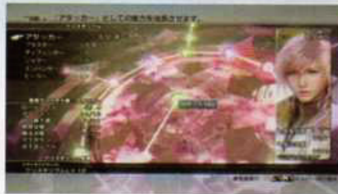


马基
マーキー Maqui

斯诺的FANS。因对其十分崇拜而加入了诺拉。马基经常与雷布罗和卡多一起行动，在二人的教导与磨练下迅速的成长着。

SYSTEM 育成 本作的角色成长系统完全解读 水晶盘的超高自由度打造多彩的个性人物

1 使用CP点在水晶盘上移动成长



由于FF13中并不存在等级的概念，所以关系到角色成长方面就要看「水晶盘（クリスタリウム）」这个系统了。由于「水晶盘」自由度超高的缘故，因此更需要玩家在培养角色的时候认真地去考量。水晶盘会随着人物所担任的职务不同而产生变化，在选定的成长路线中通过消耗CP点（クリスタルポイント）来不断学习新的能力，CP用尽则无法前进，而CP值则是在战斗结束后获得，关于CP值的性质更像是FF10中的「S.LV」。需要指出的是，不同职务间的「能力」不能互通，例如「治疗手」盘面中的回复魔法在角色被设定为其他职务时无法使用。但例如「物理+4」这样的「能力值」却是共通的。所以玩家在培养角色过程中对「能力」和「能力值」的优先度可以自行判断。

2 多彩培养方式背后是超高自由度

水晶盘种类与职务数量相对同为六种，通过L1和R1可在不同人物的盘面中切换。当角色把某盘中的中心部分的能力习得后，就会上升到该职务所对应的水晶盘中更高一级的盘面。也就是说，虽然水晶盘按职务数量而被分为六种，但是每个水晶盘都存在着各自的「纵向高度」，学得越深入，所掌握的该职务的「能力」就越多，而在这过程中通过不断地习得该职务盘中的「能力值」，角色自身的强度也会越来越强，同时也会更加向着所对应的职务的极限发展。要注意的是，能够依靠水晶盘提升的能力值的只有「HP」、「物理攻击」、「魔法攻击」，如果不利用装备品的话就无法提升「抗性」，在装备品种不足的情况下，尽量优先提升角色的HP值，可降低陷入战斗被动时的几率。



BATTLE 战斗 本作战斗系统的详尽剖析——“ATB计量表”与“指令”分类详细解说

在FF13的战斗中，加入了许多充满速度感以及爽快感超群的新系统。但是因为战斗画面上的信息量非常大，如果没有办法充分了解系统并迅速进行判断战况的话，就连普通的杂鱼战都有可能会出现无法战胜的情况。

1 常规战斗与先制攻击的触发

在地图上行动的时候，玩家可以观察屏幕右上的雷达，或者是显示在敌人头上的「!」标志来得知对手的以及状态。还有，在地图上面会有士兵或魔物等等各类敌人徘徊，如果接触到他们的话就会进入战斗画面。而在这个时候，如果是在周围有复数敌人的情况下，就算只是接触到1个敌人，也一样会引来周围的敌人来同时攻击。而对于那些直到接触前仍然没有显示出「!」的敌人来说，也就是说敌人并没有发现自己，所以自然就会进入「我方先制攻击」的情况，并且此时「连锁计量表」也会以接近全满的情况下开始战斗，玩家从而轻易地就能引发连锁槽满，使敌人陷入「崩溃状态」。



↑接触敌人时尽量从死角接触，也就是先制攻击，这样就不会出现感叹号的标志。

2 即时系统——ATB计量表

当玩家和敌人接触时就会进入战斗画面。本作的战斗是采用即时的方式进行，玩家要选择领队角色的指令，或是一边对同伴发出指示一边进行战斗，如果说得比较具体一点的话，那就是：一，选择各种指令；二，选择使用的对象；三，执行。总之就是一直反复进行这样的流程。还有，在本作中系统是设定成将复数指令累积起来一次同时执行，所以会把这些指令像是施展连续技一样一口气全部执行完。不过在执行指令的时候需要花费会随着时间经过而累积的「ATB计量表」，这个ATB是指执行指令时会消耗显示在各种指令旁边的数值（每个指令的消耗值）同等数量的ATB计量表。ATB计量表会被分成几个区块，1个区块就相当于指令消耗1，每个指令或消耗ATB的多少并不统一，高级技能的指令要多些。

3 关于战斗菜单的“指令”分类

领队可以选择的指令全部一共有四种。虽说基本上只要使用会自动做出最适合行动的「自动指令」就没问题了，不过依状况不同，亲手选择指令会比较有利的情况也是相当的多。以下将为大家解说关于各种指令的关系，所以为了能在战斗中灵活运用它们，请务必要弄清楚它们各自具备的特征，这是进行一切战斗的前提条件。



↑通常状态下选择自动指令就可以了，但有时也有例外的情况。

A.自动指令 オートコマンド

攻击手在这里是「攻击（こうげき）」，治疗手是「回复（かいふく）」，也就是说，这里的指令会随职务的不同而发生改变，且这一格的指令还会因战况不同而自动切换成当下电脑默认的最适合的行动。

总结：

●因职务不同显示指令也跟着变化
●会判断战况自动切换最好的选择

B.指令 コマンド

由玩家亲手选择各种特殊能力的指令，可在有想要优先使用的强化魔法的时候来利用。还有，配合光标指向再按方向键「右」的话，就可以直接输入上次选择过的指令了，这一点也是非常的方便和快捷。

总结：

●以职务为基准来使用特殊能力
●按方向键「右」直接输入上次行动

C.TP特殊能力

发动诸如「召唤」、「侦查」等特殊行动。虽然会消耗显示在名称底下的「TP计量表」各种能力所需的消耗值，但并不会消耗ATB计量表。还有，特殊能力种类会随着角色的不断成长而增加。

总结：

●执行「召唤」等特殊行动
●不论何时使用都消耗TP计量表

D.道具 アイテム

使用目前所持有的道具的指令，在要使用回复剂（ポーション）来回复，或是以道具来治疗各种异常状态等等的情况下选择。有不会消费ATB计量表的优点，并且在选择后马上又可以行动。

总结：

●在选择后会马上使用道具
●不会消耗ATB计量表

4 活用「侦查(ライブラ)」指令

进行自动战斗的同伴或领队的那一项「自动指令」，会经常配合战况来选择相对最合适的指令，这一点虽然不错，但如果在敌人情报不明的场合之下，也一样无法保证会做出最好的判断。正因如此，这便是「TP特殊能力」中的「侦查（ライブラ）」能力派上用场的时候了。先用这一招来确认敌人的弱点属性等能力的话，以后就会开始自动针对敌人弱点来选择行动。所以若是碰到首次交战的敌人或是以强敌为对手的时候，请玩家一定要先发动侦查，以免陷入被动的无脑局面。

5 关于召唤兽的常规战与驾驶模式

实行「召唤」后会出现召唤兽（可按SELECT跳过动画），召唤兽会帮玩家回复HP，玩家可安心战斗。召唤兽直到时间槽消失前都会一直陪同战斗，注意受到攻击时会减少时间槽。召唤后出现后任意时间按□都可进入驾驶模式，并且在驾驶模式切换前与召唤兽进行连锁攻击的话会增加驾驶后的时间，此模式可选多种招式，但每招也会消耗时间槽，时间内全力攻击在结束前发动终结技是不错的思路。时间槽归零时召唤兽消失，崩溃状态的敌人会还原，同时我方HP与状态全回复。

WEAPON 武器 本作全面废除了防御数值 取而代之的是装备品的“改造”系统

1 武器与饰品所组成的全部装备品



在这里需要说明的是，本作中没有防具的概念，角色的装备品只有武器和饰品两类。当故事进行到一定程度后在SAVE点处进行改造。不管是装备武器时所提升的物理攻击或魔法攻击，还是装备饰品时所发挥的特殊能力效果，都能够通过「改造」一项来进行强化。取消防具概念其实只是取消了人们意识中对防具的那种传统型认识，主要想表达一种「简约而不简单」的设计理念，乍看之下好像少了很多装备品，但实质上传统防具有的一些能力基本已经让饰品完全代替了。

2 与「强化」息息相关的素材获得

改造所需要的素材则是可以通过战斗胜利或是商店中购买来获得，而提到“素材”这种RPG中典型的要靠刷来实现的东西来说，相信也曾是不少玩家的噩梦，而本作的素材数量也可谓相当惊人，且在这其中自然也存在着一些极其稀有而珍贵的素材品种，尤其是武器或一些顶级饰品在强化到最终阶段时所需要的专用道具“触媒”更是相当重要。然而各类素材和触媒其实可以在游戏后期的商店中直接购买，这其中尤其是后者“触媒”，价格也自然不菲。



↑进化后的武器外形产生了变化

3 经验值奖励（经验值ボーナス）

若是在一件装备品上强化到一定程度后，偶尔会有「经验值奖励（经验值ボーナス）」出现，也就是下次所投入的素材获得的经验值就会有所提升。每种素材所能引发的经验值奖励机率是已经内定好了的，甚至也会有降低经验值奖励的素材存在。而改造在理论上就是尽可能地提升经验值奖励的倍率后，再一口气投入能够获得较多经验值的素材上。提升到最高等级的装备品在给予特定的道具后，其名字、外观、性能都会产生变化。乍看之下虽然性能略为降低，但是若经过再次改造就能进化为更强的装备。另外值得一提的是，任何装备品都是可以分解成素材的，所以对于那些已经用不到的装备而言，玩家可视具体情况，将其分解来获得更多的素材。



↑「ブレイズエッジ」升满后，使用特定道具进化成「マグナムブレイズ」新形态。

装备品中也存在着隐藏的「连锁效果」



在选择武器及饰品的时候，画面右侧会出现装备效果。这种时候可以进行组合，不通的武器效果相乘会产生新的技能。这也就是所谓的「连锁效果」，这种技能前面的符号会与普通的效果不同，不同的组合能发现隐藏的技能。

BREAK 连锁 战斗核心系统——连锁（Chain） 连锁的不断上升最终触发崩溃状态（Break）

1 针对敌人的属性与耐性确定战术

火、冰、雷、水都有追击者的魔法对应，但不局限于魔法，比如雷属性物理攻击技能「スパークピロウ」同样可以造成雷属性伤害，所以即使是追击者以外的职业，只要能使用带有属性的攻击技能就能给予敌人以属性伤害，而其表示的图标则是属性图标＋剑。风属性与土属性并不持有附加属性及耐性强化的技能，但是因为有这2种属性的水晶存在，只要点亮水晶就可以获得魔法。其实比起属性耐性，最后的“物理”和“魔法”耐性则显得更加重要。比如敌人的弱点是雷属性，但魔法无效，所以这时使用雷魔法将不会起到作用，因为只要有魔法无效这条前提在，那么一切魔法就无效。这种时候就应放弃魔法，改用雷系物理攻击技能「スパークピロウ」了。



↑有些敌人物理与魔法攻击都无效，这种时候请多用「侦察」来看敌人情报了。

2 「崩溃状态」下尽可能地全力追击

崩溃之后产生变化的不仅仅是伤害值的大幅度提升，也可以对知人使用异常状态。每个敌人的崩溃值都不相同，容易崩溃的敌人只要攻击几下就会立刻体势崩溃，所以在攻击时要多多注意连锁条。而如果提到异常状态的话，在这里要特别说明的一点是，在敌人进入「崩溃状态」之前，「弱化手」的弱化系魔法也会让「连锁计量表」上升，只是上升幅度比较有限罢了。

还有在「崩溃状态」之后，计量表会从最大值开始逐渐减少。这里就算我方的攻击命中到敌人，连锁计量表也一样不会有任何上升，但即使如此也一样要全力攻击以趁机造成巨大伤害，在这过程中计量表将会一直处于下降的过程中，直到减少到零的时候，「崩溃状态」宣告结束。所以在这个短时间内一定要努力争取最大限度地攻击伤害，给予敌人以重创。



3 连锁计量表（チェインゲージ）

当我方攻击敌人时，显示在画面右上方的「连锁计量表（チェインゲージ）」就会随之上升，而且表示打出损伤倍率的「连锁奖励（チェーンボーナス）」也会随之上升。也就是说，对敌人发动攻击时的规模越大，损伤也会跟着水涨船高。然后当连锁计量表全满时，或是连锁计量表累计到一定值（在「/」右边显示的数值，依敌人种类的不同而存在数量差异）以上的时候也是一样。超过这些既定数值之后，敌人就会陷入「崩溃状态」。



↑「/」左方的数字一旦达到右方的数字后，就会进入崩溃状态了。

注意在「崩溃状态」下，除了打出的伤害会大幅度上升之外，还有玩家的攻击会有很高的机率打断对手的各项行动等等优势存在。而且还有让攻击手的「自动指令」从「攻击（こうげき）」变为「打上（うちあげ）」的特殊指令，从而可以把敌人打成浮空状态，这一点对把握战局有着至关重要的作用，而在战斗中如何能在短时间内将敌人引发至「崩溃状态」始终将是玩家追求的最高境界。

关于战斗中形形色色的「状态变化」

活用强化、弱化系技可以更容易地战胜强敌，相反一旦自己中招，战况就会相当不利。装备对应的饰品或使用强化系魔法能够对异常状态产生抗性，效果用上下箭头表示。而治疗异常状态的方法除了道具外，可以用状态回复术「エスナ」来解决。但有一点必须注意，本作的「エスナ」并不能同时解除复数的异常状态，也就是说，当同一角色身上出现多个异常状态叠加的时候，必须重复多次地使用「エスナ」才能完全解除。另外，对于「死之宣告（死の宣告）」这个状态和FF系列以往的作品中一样无法治疗，只能预防，方法就是依靠饰品中附有「防即死」能力的装备了。

OPTIMA 配置 与职务紧密相关的是配置系统 六大职务分类与最佳配置的相关说明

所谓「职务」，就是表示角色在战斗里负责哪些「工作」的要素统称，相当于FF系列以往的「职业（ジョブ）」。在本作中，职务共有六种，每种职务各自可以执行的指令有很大差异。比方说攻击手的话就只有「攻击」、治疗手的话就只有「回复」之类。诚然，也不可能这么简单笼统，但大致意思上基本就是这样，不同职务之间的区别相当极端。而在战斗中，玩家必须要在人员「配置」上多下一番功夫。另外，各种职务还有自己的「职务奖励（ロールボーナス）」等特殊效果，这一点在编组队伍时请玩家务必要考虑在内。

攻击手 ATK アタッカー

职务奖励：物理、魔法攻击的威力上升。

职务说明：因为攻击力会大幅提升，所以在想要一口气削减敌人HP的时候是很重要的职务。还有，因为攻击手的攻击有大幅降低连锁计量表减少速度的效果，所以在想打开崩溃状态时也是不可或缺的职务。



↑攻击手能延长连锁槽降低速度。

职务特征：A.可提升全体的攻击力；B.可降低连锁计量表的减少速度。

追击手 BLA ブラスター

职务奖励：更容易增加连锁奖励。

职务说明：以属性攻击为主的职务。虽说攻击力并不算很高，但可以期待击中敌人弱点而打出的高伤害。最大特征就是会更容易提升战斗的连锁奖励这一点。和攻击手的配合度可谓是相当地高。



↑追击手是增加连锁槽的必要职务，队中三人全部为追击手有时也是可行的。

职务特征：A.以属性攻击为主；B.容易赚取连锁奖励。

防御手 DEF ディフェンダー

职务奖励：物理、魔法耐性提升。

职务说明：专精防御的职务。虽然不能主动攻击，但是防御力会大幅度地提升。因为可以使用「挑衅」让敌人集中攻击自己，所以在想吸引敌人火力或者要保护HP较低的队友时，是绝对不可忽视的职务。



↑防御手在战局被动的时候也是必不职务之一，可以为治疗手争取回复时间。

职务特征：A.可让敌人集中攻击自己；B.无法主动展开攻击

治疗手 HLA ヒーラー

职务奖励：强化回复特殊能力、回复道具。

职务说明：负责回复HP以及治疗异常状态的职务。因为战斗中光靠道具来回复HP是很困难且很没有效率的，所以如果打持久战的话，这个职务就会派上用场了，而在一些强力的BOSS战中也是必不可少的。



↑治疗手是长期战斗的必要职务。

职务特征：A.专精治疗队中成员；B.不会学到和攻击有关的特殊能力

强化手 ENH エンハンサー

职务奖励：延长强化、防御系特殊能力的持续时间。

职务说明：会学到可以让攻击力或防御力上升，以及提升ATB计量表增加速度等特殊技能。虽说和治疗手一样不能发动攻击，但是强化特殊能力的效果非常强悍，特别是在强力敌人战中有着至高的作用。



↑强化手在强力敌人面前非常重要。

职务特征：A.可使用特殊能力提升队伍的能力；B.不会学到和攻击有关的特殊能力

弱化手 JAM ジャマー

职务奖励：提升对敌人使用的特殊能力成功率。

职务说明：担任使用弱化系特殊能力来削弱敌人的职务，如果配合强化手来使用的话会如虎添翼。再者因为弱化手的特殊能力还可增加连锁奖励，所以要想打出崩溃状态时可是非常值得信赖的职务。



↑弱化技能可以适当提升连锁计量表。

职务特征：A.擅长会引发状态异常的特殊能力；B.能略微增加连锁奖励

而所谓的「最佳配置（オプティマ）」就是玩家对三位队中成员发出要使用怎样的职务组合来进行战斗的指示。简单地说，就是类似作战计划的东西。而在战斗中玩家必须一边切换各种最佳配置，让成员不断变更职务，并一边打倒敌人。最佳配置最大可以登录到六种，在游戏中可在任何时机不限次数地随意变更。不过最佳配置的设定只能在之前进行，玩家必须事先就有做好如何战斗的计划准备才行。战斗中按L1进入阵型菜单，当敌人很强时，可以使用防御为主的阵型，敌人很弱时，则使用攻击阵型猛攻。如果敌人不断追击，就是用回复阵型抵挡攻击。

美术制作上田料勇与松田俊介最新访谈

FF13这个处处洋溢着独特美感的世界并不完全是凭借着主机的硬件性能所呈现出来的，更多的是在许许多多设计者们费尽心力下的心血结晶。而在玩家已经完成游戏一周目的现在，我们不妨通过本作的美术监督上国料先生与美术设计领队松田先生的访谈，从另一个角度来审视一下本作。

——由于是第一款高清主机上的FF，有什么因此而让制作团队在美术设计方面特别在意的地方吗？

上国料 因为全新的硬件关系，所以理所当然地可以呈现出以往所无法实现的设计，可以更进一步追求我们的理想，这点是我们深切体会到的。以前开发游戏时受限于硬件性能而不得不有所压抑的部分，也会有种一口气爆发出来的感觉，可以用很强劲的力道与气势来制作。

——关于以往无法实现的设计部分，具体来说都是些什么呢？包括那些部分呢？

上国料 像是细微而又复杂的流线型，或是透过硬件特点所产生出来，单纯的质感表现设计等等都是。我认为FF这系列的作品在设计上的一个特征，便是拥有以压倒性密度感所支持的说服力。在为了要于玩家面前呈现出真实感而追求细节的细致度方面，则是受到硬件性能的左右。

——作为第一个舞台的茧，当初是怎么制作出来的呢？或者说，你们的灵感是什么？

上国料 首先呢，监督鸟山求先生有这么说过：「所谓FF13这作品的世界其实就是茧这个东西。」话虽这么说，不过他却没有指定是哪种造型，只说这是神创造出来的……在我们绘制许多草稿的过程中，有椭圆的造型、叶子卷起来似的造型甚至是高塔造型，历经了很多错误实验。最后拍板定案的便是现在这个简洁的造型了。

——监督鸟山求先生那边有针对这点有提出过什么要求吗？我是指有没有特别吩咐过的要素吗？

上国料 鸟山先生好像从以前就很想描绘「浮在空中的海」这样的世界，而这次就直接把这个念头实现在茧上。茧的外壳区间并不是天空而是海，总而言之就像是由水所组成的隔膜般的东西。

——原来是海啊！但看起来并不是开放着，而是由水膜完全封闭起来的样子呢！

上国料 就是这么回事。然后呢，我们初期所绘制的是茧的中心都市这个部分，也就是伊甸的草图。然而在画这些东西的时候，我打从心里就开始相信：「本次作品会从这张图稿渐渐地扩展出去，将会演变为满载着独创性的东西。」

异度·最终·幻想

画面：9.5 剧情：9 游戏性：10
投入度：10 综合评分：9.5

这几个星期以来，家用机玩家视野可及的地方，一定都被一个名字占据着焦点。《最终幻想13》，这个代表着已趋没落的日式RPG辉煌的超大作，这个寄托了沦落贵族最后希望的超大作，这个已经制造了过多的话题和争议的超大作，终于在世人面前展现了他的全部身姿。

“最终幻想”系列诞生至今的二十二年（1代发售日为1987年12月18日）以来，“13”恐怕是创造了最多个纪录的系列作品了。他是第一个面世之前就被定义为系列作品的正统“FF”续作；他是第一个同时跨平台的正统“FF续作”；首周151万的销量使FF13沦为7代以来首周销量最低的一作，但是关联到PS3目前在日本刚过400万台的普及量，这一代又几乎达成了系列作品最高的软硬比，体现出其超级大作奇迹般的市场粘着度；同时，这一代也是“最终幻想”系列正统作品中，罕见的前三分之二流程没有任何自由度的“怪胎”作品。

取消经验值、取消魔法消耗值、降低金钱和道具实用性（仅指主线流程）、战后完全恢复HP，最要命的是主线流程几乎全部采用“一本道”的推进方式，除后期因冥碑任务需要在大草原冒险以外，没有城市探索的概念，没有系列经典的飞空艇和世界冒险地图，这一切都让刚接触该作的玩家感到非常的不适应。更为重要的是，战斗系统是随着剧情推进逐步开放的，在九章以前，玩家根本无法运用到所有的战斗系统，前20–30个小时的历程几乎都可以称作为一个训练板块。除了游戏推广造成的话题性以外，本身内容的颠覆性也足以使它自身的热点保持在一个相当的高度之上。

分析《最终幻想13》游戏本身要素之前，我们也有必要来观察一下一些当今现实下软硬件环境的状况。

PS3由于初期严重的定位错误和一直居高不下的制造成本，使前两代霸主直至今日都泰赔末席，即便是在自己的主场日本市场，虽然可以忽略不计Xbox360的冲击，但是相比起Wii的业绩，依然是非常惨淡的。DQ系列登陆哪台主机的取舍标准完全以装机量来决定，而一直以来以突出的视觉表现作为卖点之一的最终幻想，注定必须选择硬件性能突出的平台。PS3的慢热使这作推迟了两年之久方才面世，加速开发进程的部分原因还是因为获得了跨平台之后微软提供的援助。日本市场的式微，加上诸多制作人自己都不得不承认的业界整体向西方倾斜，“13”的定位无法不把西方的受众作为重点考虑的对象。“一本道”的流程方式大幅度加快了游戏的节奏，以战斗——演出——战斗组合起的直线进程，使这款RPG拥有了可以媲美FPS的紧凑布局。制作者是有意抛弃RPG所固有的习惯，场地合阶上下不需按键，商店捆绑在记录点（实际上前期基本很少有人光顾商店），玩家不需要在战斗后耗费大量时间补充HP或药品，不需要因为没有注意对话而急冲冲去寻找下一个事件触发点，不需要到处去和NPC打交道，甚至连人物之间的交谈也多在行动过程中展开。联系到《生化危机5》对系列类型制造的惊天颠覆，不难发现，日本制作人无不将重点作品的展开节奏加快，以此加强国际化的适应性。SE财报中将这一代的销售目标定为600万，从首周单平台单市场的表现来看，这个目标数字实际上是较为保守的，借助跨平台和彻底国际化的优势，很有可能会和《生化危机5》一样，创造一个系列的新高峰。



阵型变化系统是这一代战斗系统的核心，在每场战斗总结里提供的评价和目标时间的影响下，如何完善阵型的运用、职业的配合，追求一个“快”字成了所有人面对的最重要的课题。随着游戏开发技术的发展、市场的倾斜，慢吞吞的回合制RPG越来越受到冷遇，“最终幻想之父”在Xbox360上的两部作品最大的败笔——节奏缓慢几乎都是其因循守旧，不肯放弃传统回合制造成的。从FF7CC到最后的神迹，SE近年来的RPG作品都在试图用尽量少的操作来提供快速紧张的战斗体验，“13”也许并不是一个真正的完全体，但无疑这个彻底的改革是成功的，他能将玩家的兴奋点牢牢绑定在战斗的高速转化上，而不是为了战斗而练级，为了回避战斗而煞费苦心的寻找路线或道具。

人物取消等级乍看会使玩家减少战斗的频率，但三职业的培养（后期六职业全部开放），为了积攒CP强化人物能力，又使得玩家主动去增加战斗的次数。30个小时只是个初心的阶段，但几乎没有人觉得这30小时进程的漫长，多半是不知不觉打到了后期，而这时，具有更大挑战性的冥碑任务又在等待着玩家。

如前所说，“13”开创了系列多个先河，那么第一款对应奖杯系统的系列正统续作这一点也不能忽视。六十余个冥碑任务关系到大量奖杯的获得，如果你是个追求白金的完美主义者，那么全冥碑任务获得五星评价的这个金杯，又逼使你不得不探究其极限玩法。像笔者这样以前一直是“一遍流”、从不接触隐藏要素的玩家，为了奖杯也心甘情愿的将时间投入到刷CP刷任务的追加要素中，这在过去历代都是从来没有出现过的。更重要的是，冥碑任务除了带来挑战和奖杯以外，同时也关系到很多类似于隐藏地区开放、陆行鸟驾乘、世界观补完等等的内容。由此来比对主线流程的“一本道”，我们会发现，“13”将快速高效的游戏节奏和自由探索的平衡调整到了一个相当的高度。SE近年来翻炒冷饭成风的作为，加上日系制作实力越来越跟不上西方的悲观论调，使相当多的人包括笔者在内都不曾看好“13”的表现，但实际成品的表现，却足以征服传统的FF死忠和新生代的LU玩家。

前期“一本道”的设置是为照顾DVD载体容量的限制，这一观点从某种意义上而言也有一定的道理。时至今日，像FF13这样37.9G容量内有28G之多的高清CG的做法，实际上是一种非常落后的烧钱行为，我们可以看到作为今年“游戏奥斯卡”（SPIKE TV AWARD）大奖得主的《神秘海域2》，以高超的制作技术和杰出的场景调度提供了全程火爆动感的视觉体验，而FF13依然沿用CD-ROM时代播片的陈腐手段也暴露出了日美制作者之间技术和观念的差距。然而，将这种陈旧的手段推向极致，却又使这一代的表演性也达到了系列的巅峰。首周达到的几乎40%的软硬比业绩，很明显是有为数不少的消费者因为庞大的宣传攻势和高度刺激的视觉体验临时加入购买者的行列的，这一场豪华的视觉飨宴在特定情况下足以代替游戏本身的口碑，而吸引那些一时被表演所惑掏钱的人。

《最终幻想13》发售之初，野村就在各个场合大肆推销《Vesus 13》，并多次暗示“Vesus”才是他构想中的“13”的完全形态。这固然是出于“最终幻想”首度出现的系列化营销手段的需要，同时我们也可以观察到，“13”确实具有相当的实验性质。因双平台载体差异所限，目前的“13”诸多要素还有很多地方可以得到更进一步的扩展，没有了平台差异的限制和载体容量的障碍，“Vesus 13”的表现更令人期待。

最后还有一点也比较有趣，随着网络上开始陆续出现玩家战胜游戏中最强敌人——有着1670万HP的龙龟之后，大家都把目光聚集在事件动画中一下就把龙龟吞食的泰坦身上。到现在为止，还不允许玩家讨伐这个实力不知多深的隐藏BOSS，但习惯了次时代付费下载的平台用户们，想必一定准备好了钱等待DLC的开放吧。

所以，从某种意义上来讲，“最终幻想13”的游戏要素真的可以达到理论上的无限呢…… □文/silence

漫长幻想数千日，最终只叫人叹息。



《FF13》的画面无可挑剔，超真实的人物以及广阔的场景建模都代表了现今最高的水平，简直是华丽至极。从游戏开篇到最终决战，穿插在主线剧情中的CG动画更是异常精彩。上述这些都是《FF13》的优点，但作为PS3主机上的游戏，而且是FF系列的正统续作，画面上的华丽那是应该的。而除了画面上的魄力表现之外呢，《FF13》在剧情上设定铺的太广，以至于到最后不能自圆其说。原本应该只有10章不到的剧本容量，却生生的做成了13章，可想而知这中间要加入多大的水分。而系统上则是过于着重刺激、爽快感，由此废弃了许多RPG游戏中应有的关键设定，致使整个系统变得不伦不类。尤其是玩家一人身亡便全员OVER的设定更让人无法接受。至于本作究竟是神还是渣，那还得看玩家的爱究竟有多深了。 □文/零羽

失落的最终幻想

——大胆创新的同时，传统也丧失殆尽

《最终幻想13》是一部梦幻级的作品，是SQUARE ENIX近年来难得一见的巅峰之作，其创新的境界已经超越了传统日式RPG游戏的范畴和概念。从它身上可以看见未来RPG的雏形，因为SE一直是日本RPG界的旗手。但对于一名FF系列的核心玩家而言，本作已经不能再称为《最终幻想13》了…… □文/七曜

如果说FF10是一部典型的育成类RPG的话，那么FF13就是一部典型的动作类RPG，这里的“动”并非是指多么复杂、高超的控制手柄来实现战斗技巧；而是通过进化的ATB槽+连锁槽来考验玩家的反应能力和按键策略。本作已经将战斗的爽快感和操控性，演绎到现世代RPG类游戏的极限，这是本作最大的优点，也是制作人想要为玩家展示的核心部分。高速按战斗指令和超频繁阵型切换主宰了整个战斗百分之九十的时间，以往那种对每人下达指令后再开始战斗的时代已经成为过去，这次玩家只能控制领队一人，其余角色都是根据玩家切换阵型来转换职务后，由人工智能作出行动抉择，战场上的三人是可以同时展开战斗。凭借PS3的强大机能，阵型切换的时候没有任何卡慢和不适，无论玩家如何快速的输入切换阵型指令，屏幕上的角色们都能同步作出转职信息。



阵型和职务取代以往的职业和战斗搭配，成为了本作战斗系统的基石。玩家可以把一场战斗很戏剧化的想象成一场球赛，而我方上场的三名角色就是三位全能的球员。每名球员都有自己的场上职务，而职务则是为将三人联系在一起的阵型服务的。玩家利用身兼各种职务的角色连击一名敌人，就会使连锁槽上升，当突破该敌人的连锁槽上限时，敌人就会被破防，此时可以将敌人挑空连击，按键时机得当的话，能形成“无限连”。攻击手侧重于物理攻击方面，而追击收则侧重于魔法攻击方面，物理攻击能使连锁槽消退的慢，而魔法攻击能使连锁槽增长的快，玩家在何时切换阵型职务，何时按键下达指令来使连锁槽稳定增长，都是非常需要经验和策略的。如若在战斗开始时，敌人的压迫性很强，这时玩家可以分配防御手来吸引敌人的主要火力，同时再搭配回复手和追击手来一边保持体力，一边蓄积连锁槽。当破防以后，就可以由守转攻，通过切换阵型使职务转换成两名攻击手+一名追击手，甚至三名攻击手，直接能用“挑空无限连”，将敌人连死在空中。以上只是一个举例，本作阵型和职务的深奥绝非七曜在此只言片语就能叙述完整的，更多的精彩魅力需要玩家自行体验后才能领悟。

如果说FF13在战斗上超越之前所有的RPG作品，那么在其他方面，与FF10相比就非常的单薄了。本作战斗系统非常简单明了，其主要目前就是为了让玩家专心注重于战斗，爽快的一路砍到底。剧情方面远没有FF10大气，整个流程中除了砍杀，依然还是砍杀，剧情交代全部是CG动画，缺乏细腻的角色情感交代和升华过程，给玩家的代入感不强。角色塑造方面，本作没有能够比肩当年尤娜那个高度的角色，非要说的话，香草的剧情设定是笔者在玩到游戏之前没有意料到的，如果说FF10是一个拯救世界的故事，那么本作则是一个救赎与自我救赎的故事。另外游戏的科幻味道和现代感太强，完全没有系列传统的奇幻味道，古香古色的神秘感全部变成了金属味超重的科技风格，这是一个系列传统玩家很不满意的设定。

本次的成长系统的核心是水晶盘，相对FF10也简化、肤浅了不少。FF10的晶球盘是一个整体，让七个人从不同的地点出发开始走，通过走盘变成全能战士，学会全部技能。还能通过走盘不加体力创造出蓄积极限槽的标准人物琉库，而萌生各种战术。本作的水晶盘每人都是独立的，而里面附带的技能也并不是全部人都能学会全部技能，每人的极限技在水晶盘升到第9级之后，在固定的职务中习得。走盘基本没有策略性，只要刷CP值就能让盘很顺利的走下去，无需太多考虑。本作的召唤兽只有6只，居然没有隐藏的，这点让人心里很不爽，虽然本作中常规的召唤兽并不实用，但好歹也应该设置几只隐藏的强力召唤兽。比如FF10的用心棒、阿尼玛和美佳斯三姐妹都独具特色，加上非常完善的育成召唤兽系统，使得即使是常规召唤兽也能育成单挑隐藏BOSS的“神兽”。

武器收集一直也是系列的传统，本作中每人的武器都不多，但通过两次进化以后都能变为最终形态的武器，感觉从理念上，和FF10的七曜武器有些相同，但性能和入手方法就无趣了许多。本作没有之前系列里那么多有趣的迷你游戏，不是像取得七曜武器及印、圣印那样，需要精通各种迷你游戏才能完美入手。只需要不停的做任务，打怪得素材，然后改造即可。说白了就是要玩家去花时间刷宝。而且这次的武器最终形态造型都比较怪异，不客气的说，都很像“魔兵”，并不是之前系列中的“神兵”。雷霆的最强武器是オメガウエポン，而之前系列主角最强兵器的代表——アルテマウェポン则成了第一次进化的进阶型武器。

总体来说，本作的素质值得肯定，给笔者带来的惊喜和爽快十足，但震撼和感动太少，不像当年FF10那样，玩过之后能有诸多不由自己的回味之处。这次的场景虽然都很光鲜亮丽，但几乎没有像FF10里幻光河、那基平原让人记忆犹新的场景，主要还是在这些场景里没有那些令人不能忘怀的人和事。FF13将系列引上了另外一条路，从一个育成+剧情游戏变成了一个体验战斗乐趣的作品，玩家需要体验新意，但也要看见底蕴的传承，不能为了图一个点的爽快，而取消了一个层面的内容，没有了传统，这个作品只是挂着《最终幻想》之名的《最后的遗迹》。

剧情没什么新意，系统简直是糟糕。



7

最终幻想的故事终于传到了第13代，以往的历代FF都安排了大量感人的剧情，让人泪目之余又感慨万千，这次也不例外，故事依然是那么的可歌可泣，不过，正因为一切都在预料之中，才更让人觉得好像缺了点什么似的。抛开这次的故事主线不说，为什么主角会从水晶中觉醒？既然不是永久的睡去，那么该怎样才能让变成水晶的同伴醒来呢？也许制作方是为了留给玩家更多想象的空间，才故意在剧情中留下这些空白。玩过游戏的朋友都会对战斗系统充满质疑，因为很明显，开发方在如何让战斗画面变得更华丽方面下了很多功夫，不过，因为指令栏都在画面的下方，所以在进行战斗的时候玩家的眼睛一刻都不能离开画面下方，再好的画面也就因此变成了鸡肋。剧情没有新意、系统颇多漏洞，虽然销量不是很糟，也只能用“这是玩家的惯性购买欲”这句话来解释了。 □文/蔬菜汁

好看好听又好玩，只是叫最终幻想。



10

虽然很不“FF”，但不得不承认13依旧是目前次世代平台上最好玩的RPG。很多人惊讶这款耗时多年的游戏失去了原本很多FF的特色，但正所谓不破不立，13不仅仅是画面变得更好，系统也更加简单爽快。从本作中倒是很好的看出了未来游戏的发展趋势，即便是SE的FF也不得不做出让步，13或许少了很多值得回味的深入系统，但对于大部分人来说，特别是接触RPG少以及欧美玩家来说，13的游戏本槛变得低了很多。玩家很容易掌握，这或许并不是坏事。当然，也很难说这条路对于未来的FF系列是好是坏，我们不妨等等欧美市场的销售数据在春天出来后，再来评判。而且后面的V13、A13都还没有具体消息，作为13大系下的分支作品，都推出之后才能看出SE到底要如何进化RPG游戏。销量胜过一切，SE的目的也正在与此。 □文/能量块

“争议”的一作！“微妙”的一作！



9

从本作的前期宣传到游戏入手后的实际游戏，自己的心情其实并没有什么落差，因为如果我没有在前期去关注它的话，可能我的落差会很大，因为它不太像是FF。但事实情况却相反，每一期的报道都是很认真地在看，心情已经完全顺着报道去走了，即使它已经越来越偏离FF的路线，我也并没察觉出来，可当我回头再看时，已经来不及了。诚然，它仍然是一款好的游戏，一款名副其实的一线RPG，但与FF系列纵向比较的话，它会显得很微妙，微妙到甚至快被分离了出去，这里如果非比喻的话，好像并不能足以说明，总之你买了它，首先你应该不会后悔，其次这种“微妙”的感受你可能会更加有体会，但究竟这个“微妙”是好还是不好，那就要看每个人的想法了。如果和其他游戏比，我会打9分，但如果和以前的FF比，我会打8分。 □文/桔梗

TROPHY 奖杯

向着本作的白金之路缓缓迈进 本作奖杯一览与部分奖杯的难点解析

奖杯等级	奖杯标题	详细情报	入手方法
白金	究极への幻想	获得所有奖杯，真英雄的证明。	获得其他全部奖杯
铜	运命への斗志	反抗无道理的命运，从此迈向战场的证明。	第1章开始
铜	胁威への觉悟	驰骋沙场，向着更危险的战场前进的证明。	第2章开始
铜	悲剧への愤怒	对抗胁迫，背负起残酷的命运的证明。	第3章开始
铜	宿命への敌意	突破包围网，为生存而前进的证明。	第4章开始
铜	逆袭への决断	决心向命运反抗的证明。	第5章开始
铜	过去への追慕	持续逃亡，回忆起往事的证明。	第6章开始
铜	死斗への激情	决心潜入严密戒备的敌阵的证明。	第7章开始
铜	恩仇への葛藤	结束抱有罪恶感的逃避的证明。	第8章开始
铜	解放への情热	为了改变世界，向着强大的敌人发起挑战的证明。	第9章开始
铜	真实への意志	愚弄世界的命运，面对真正的威胁的证明。	第10章开始
铜	救济への希求	为寻求改变命运的方法，到达魔境的证明。	第11章开始
银	绝望への勇气	反抗宿命，回归战场的证明。	第12章开始
金	未来への希望	超越牺牲，开始新的未来的证明。	第13章通关
铜	魔境の踏破者	向着广阔无边的魔境前进的证明。	完成**パクティ**的修理
铜	**ギサ－ルの**勋章	骑着路行鸟挖宝的证明。	挖出**リボン**
铜	**ケルガ－の**赏杯	根据冥碑的指示完成全部低级别任务的证明。	完成所有D级别的冥碑任务
铜	**ゼザの**玉杯	根据冥碑的指示完成全部中级别任务的证明。	完成所有C级别的冥碑任务
银	镇魂の献杯	战胜魔境的王者7次的证明。	击破六死将和死将所率领的**ウェルキンゲトリクス**
银	草色の征伐者	惩罚那似曾相识的绿色的家伙和它们老大的证明。	击破巨型仙人掌
银	淘汰の胜利者	完成魔境巨人提示的所有任务的证明。	完成淘汰**の**断层的所有任务
银	**ドルガンの**赐杯	根据冥碑的指示完成全部高级别任务的证明。	完成所有B级别的冥碑任务
银	**ガラフの**圣杯	根据冥碑的指示完成全部任务的证明。	完成全部冥碑任务
金	**すべてを超えし**者	根据冥碑的指示以最高评价完成全部任务的证明。	全部冥碑任务以5星评价结束战斗
铜	突击の**ルビ－**	**アタッカ－**大师的证明。	职务**アタッカ－**等级升到LV5
铜	击灭の**サファイア**	**ブラスタ－**大师的证明。	职务**ブラスタ－**等级升到LV5
铜	守护の**トパ－ズ**	**ディフェンダ－**大师的证明。	职务**ディフェンダ－**等级升到LV5
铜	咒禁の**ジェット**	**ジャマ－**大师的证明。	职务**ジャマ－**等级升到LV5
铜	鼓舞の**アメジスト**	**エンハンサ－**大师的证明。	职务**エンハンサ－**等级升到LV5
铜	治愈の**エメラルド**	**ヒ－ラ－**大师的证明。	职务**ヒ－ラ－**等级升到LV5
银	限界の突破者	给敌人100000以上的伤害的证明。	一击给予敌人10万以上的伤害
银	巨兽の讨伐者	击倒魔境巨兽的证明。	击倒最强魔兽**ロングイ**
银	全能の**ダイアモンド**	全能力大师的证明。	一个角色所有水晶盘升到满级
金	**すべてを得し**者	入手全部武器和饰品的证明。	所有武器和饰品入手
金	百识の贤人	完全了解100种敌人情报的证明。	获得一百种以上敌人的详细资料
金	运命の霸者	获得决定世界命运多之战最高评价的证明。	以5星战胜最终BOSS

全奖杯入手的相关心得

关于奖杯的语言显示问题

首先，纯日版控要注意的，如果你想你的奖杯数据资料显示是日文状态，那么一定要先在第一次游戏开始之前，在主机系统设置里将语言设置成日文再进入游戏。即使是中文语言状态下，进入游戏也会以英文数据资料来显示，而且一旦获得了第一个奖杯以后，就无法再进行更改了，这点也算是常识了，不过七曜一直都是纯日版控，日文为万年不变的系统语言，根本不操心这点。

关于“百识の贤人”金杯

这个需要掌握超过100种以上敌人资料，想要达成这个金杯，并不是光遇敌就行，还需要用TP技能探测过敌人图鉴内的详细资料才行。已经掌握到资料的的敌人在图鉴里有✓的标记，所以玩家们一定要养成探测新敌人的习惯，还有平常节省TP槽的使用。还有，因为玩家只能控制领队一人，其余两人和选择自动行动的时候。



一本作中一个非常重要的刷CP手段就是打精金兽。

关于“巨兽の讨伐者”银杯

击败游戏中的最强怪物获得。在完成NO.57—NO.62冥碑任务后，这只拥有1600万HP的超级怪物**ロングイ**就会出现在大平原上。想要击败它，各种稀有装备必不可缺，全职务水晶盘的等级也都要上10级。6种阵型设置分别为，三攻击手、三追击手、三防御手、三弱化手、三强化手和三回复手。战斗开始时，先进行防御，**ロングイ**会用系列最经典的黑魔法——“创世魔法”进行攻击。由守转攻后，首先是用三弱化手给**ロングイ**上各种不良状态。减速魔法对它的效果很不错，玩家基本能看清它的行动规律，当它准备攻击时，就立刻切换三防御手来减轻伤害。使其中毒也是非常有效的一招，能使其倒地，这时赶快切换三追击手，用魔法将其连锁槽快速追击到999%，然后切换成三攻击手猛攻。如此反复这个程序即可击败它。



一这就是游戏中的最强怪物ロングイ，打倒它能获得一个银杯。

关于“运命の霸者”金杯和“すべてを超えし者”金杯

这两个金杯的共同特点是要求战斗评价获得5星，而其中最主要的就是战斗全程所用的时间，用时越短则评价越高。战斗之前使用化学药剂是一种手段，还有奇袭成功也有评价加成计算。另外就是达成64号冥碑任务，报酬是金时计，这个道具有延缓战斗使用时间的效用。但毕竟这些手段都只是辅助效果，基础还是要尽量提升角色的能力。说到底还是刷CP来走盘，在游戏后期可以用刚才介绍的办法打平原的巨大精金兽来得CP。而在中前期实力不够之前，这里还推荐三个练级点。

第一个是在第7章最后，雷霆、云芳和希望在希望家里，准备进行BOSS之前，有个存档点。存档点的两旁各有一队3人的敌人，反复刷这两队敌兵，战斗结束后就在房间里转半圈，敌人又会刷新出现，战斗获得5星评价有比较高机率掉落道具“**プレミアムチップ**”，此道具用来升级武器只有1点经验值，但是卖到商店里一个能卖有2500，是前期的生财之道。

第二个是在第9章，雷霆、云芳、希望和冰雪4人潜入圣府飞船，一路前进到飞船外部，准备再进入内部的时候，在门外面有2个龙骑兵+3个黄色机器人，室内则为4个强化士兵，室内旁边有一个存盘点。先将外面的5个敌人消灭之后进入室内，再消灭存盘点旁边的4个敌人，再回到外面去，就会发现敌



一其实只用最后一个形态战斗评价获得5星即可。

人已经刷新了。消灭外面5个敌人能获得700CP以及赚钱道具**プレミアムチップ**和回路**デジタル**改造素材，回路**デジタル**改造武器在前期能加不少经验，而消灭室内的4个敌人能获得500CP以及**プレミアムチップ**，更重要的是，即使打3星评价，很有很高几率掉落道具。效率比第7章推荐的地点高出不少，第7章的地点是打不过章终BOSS时零时推荐练练的。

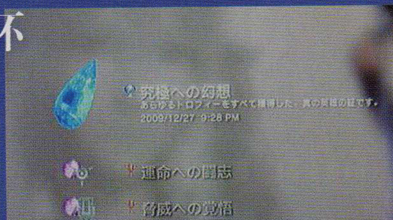
第三个是在11章，获得希望的召唤兽**アレキサンダ－**后，来到平原开启冥碑任务，然后根据提示来到矿坑。在进入矿坑之后，去存档点那条路左边的分支道路，一路上的敌人都是机器人和自爆球，炎属性魔法对自爆球特别有效，而机器人的动作特别迟缓，非常容易袭击成功。这里每组敌人都有3000左右的CP，获得的道具改造武器也不错。在这里刷应该是通关之前，除了打平原巨大精金兽之外效率最高的刷CP点。

关于“限界の突破者”银杯

本作的单击攻击限界在为突破之前是99999，突破之后是999999，要突破单击攻击限界需要先取得饰品“源氏の小手”，这个饰品是完成冥碑任务51、62、63的过关报酬，另外解体道具“トラペゾヘドロン”也有一定几率获得。

要达成这个奖杯，这里介绍一种实战打法。推荐在游戏通关以后再来完成，讨伐目标为平原上的巨大精金兽，500万HP一只的那种。杀死一只能得40000CP，还能掉落进化武器为最终形态的贵重物品“トラペゾヘドロン”，而且这个单卖到商店里，也值200万一个。就算没有掉落这个，打出一个“プラチナインゴット”也不错，商店卖价15万一个。

战前先准备化学药剂“パワースモーク”，如果用完了，可以在13章以后的商店“エデン药化学センター”中买到，12000一个。参战成员为雷霆、云芳和香草，此三人也是本作中七曜万年不变的女性三人组。香草要学会水晶盘上4级ジャマー职务的デス技能，云芳的ジャマー职务也升到4级，雷霆的物理攻击力推荐在2000以上。编队时，香草为领队，香草和云芳的职务为ジャマー，雷霆的职务为アタッカー。在战斗前先使用パワースモーク，战斗开始后，立即召唤出香草的召唤兽ヘカトンケイル，这时巨兽会摔倒起不来。之后香草会给



一就白金来说，最大的麻烦应该是全装备那个。

巨兽加三种状态，分别是デプロ、デシェ、ウィーク，看见巨兽中了状态之后就停下。之前的步骤完成之后，再连续使用香草ジャマー职务技能中的デス技能，一直到召唤兽SP值快没有为止。当召唤兽SP值快没有之时就按□键发动，骑乘模式攻击巨兽，骑乘模式点数快要用完的时候，就按△键发动召唤兽的极限技。整个战斗中，香草只要不停地用デス技能就行，云芳会自动持续的给巨兽加弱化状态，巨兽会倒地不起。デス技能是有一定机率让敌人即死的，当巨兽被打死的同时，奖杯就会解锁。

以上方法，除了解锁这个奖杯之外，更重要的其实是为了刷CP值和贵重道具“トラペゾヘドロン”，单纯为了解锁奖杯还有更简便的方法。当能力值比较高的时候，也就是水晶盘上三个得意职务基本走满LV4，然后用召唤兽的极限技轰杀破防状态的敌人就可以，因为召唤兽的攻击是自动突破伤害限界的。

本作五年时间的制作将带给人们最高感受！

——开发结束后的感想如何呢？

上国料 要表现出独特原创的异世界这件事，光用嘴巴讲讲是很简单，不过实际上必须要做出所胡的东西才行。要以在这世界中所胡的东西都是理所当然地存在着的感觉来制作，这次的经验让我重新认识到，这是个得要花费庞大劳力，非常辛苦的工作。虽然花了非常久的时间在开发工作上，不过我想我们并没有因为模糊了焦点，而是不断地朝着理想迈进。由于一直秉持着初衷努力制作到了最后的最后，所以「我们已经尽全力作了」这样的感觉是十分地强烈的。

——最后请对玩家说几句话吧。

松田 由于花了将近五年时间来制作，所以我想本作品是可以让玩家体验到相对应的乐趣的。请一面好好享受游戏的故事剧情，一面体验有如环游世界般所带来的乐趣。

上国料 真的是让大家久等了。这是我本身有参与的第三款FF系列的作品，这一次我真的是非常地有自信，可以说是使出全部心力做到最好了。希望各位玩家都可以尽情地体验这个世界所带来的感动，也是我们最大的心愿了。

关于“すべてを得し者”金杯



这个金杯就是要获得全部的武器和饰品，本作中的武器和饰品不算特别多。装备品入手时全部是最初形态，主要是靠每章迷宫中可以捡到。如果之前错过了，还可以在商店中买到。每件装备在升级到一定级别时，等级显示就会变成星号，这时需要用特定的稀有道具使其进化。当进化为第二形态后，又要砸下大量经验值，使其再变星号，再用最高级的素材使其二度进化成最终形态，这个概念和FF10里的七曜武器进化成最终形态颇有些相似。

装备升级不花钱，但需要消耗各种素材，每种素材都等于相应的经验值，但不要看低经验值低的素材哟。因为先能用经验值低的素材提高Bonus的倍率，等提示下次改造获得经验值升到1.25倍或以上时，再用高级素材一次性猛灌经验值，之后Bonus又会降低，然后再重复刚才的步骤。错过的武器和素材都需要在商店中花钱购买，商店里的商品是会随着游戏流程的进程而增加的。卖素材的商店就分为三种，一种是经验值低的素材，用来提升Bonus，一种是经验值高的素材，用来升级，还有一种是各种珍贵素材，在武器等级变星号之后用来进化武器。

这里介绍一下除了打巨大精金兽之外的简单赚钱法。一种是骑陆行鸟挖宝，挖到金块的话，一个可以卖6万，但数量有限。另外在圣府议事堂，有2种敌人掉落香水，分别是圣府亲卫女士兵和白色的水晶骸，这种道具可以卖12000，作为刚通关或者即将通关刷钱的较好选择。

关于“草色の征伐者”银杯



这个任务是要打倒系列中的传统怪物仙人掌，ジャボテンダー的得意技能依然是针千本，一下一万HP，而且附带魔法不能+物理不能的效果。对付这个速度快、攻击力又高的敌人，推荐两种饰品，激痛耐性+30%的ペインガード和忘却耐性+30%的ホワイトケープ。队伍中配备两个回复手，装备上两个ホワイトケープ；攻击手装备上两个ペインガード。这样一来，就有能力与巨大仙人掌战斗了。

关于“ギサールの勋章”铜杯

要取得这个奖杯，就必须先完成一系列与陆行鸟相关的任务。游戏流程第11章进入アルカキルティ大平原后，剧情会介绍冥碑任务，之后玩家就可以开始分支任务了，其中的冥碑任务No.12和冥碑任务No.14就与陆行鸟直接相关。首先完成任务No.12“六死将・暴虐なる破坏者”（冥碑任务相关内容请详见冥碑任务攻略部分），之后原来封锁的区域开放，进入“ナムヴァの泉”后就会发生遭遇陆行鸟栖息地的剧情。剧情后，大地图上就会出现陆行鸟羽毛的小标志。这时再去完成冥碑任务No.14“チョコボの守り人・决意”。接受任务的冥碑位于アルカキルティ大平原・西部段丘，接受任务后，目标地点位于陆行鸟栖息地“ナムヴァの泉”，进入后发生剧情，陆行鸟遭到怪物的骚扰。救助完陆行鸟之后，完成任务的同时会获得“ギザールの手纲”，以后调查地图上黄色陆行鸟羽毛就可以召唤陆行鸟骑乘，骑乘陆行鸟后可以到达以往无法到达的地域，标示有黄色光圈的地方可以骑乘陆行鸟到达，还可以在地图上进行高速移动。

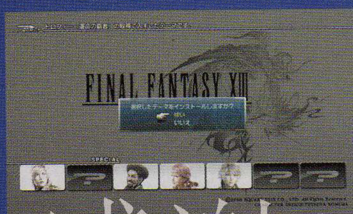


↑本作的挖宝的宝物都是随机获得，挖掘带需要耐心。

骑鸟状态，接触到怪物会遭到攻击，屏幕左下角三支鸟羽毛会减少1个，如果长时间不被怪物攻击，会自动恢复。骑鸟后，玩家会发现走入某些区域，鸟的头上会出现感叹号，这就是附近存在有陆行鸟宝藏的信号。至于定位宝物还是有些难度的，完全凭借这个感叹号跳动的频率，越靠近宝物感叹号跳动的越快。走到宝藏位置，自动出现宝物提示。

关于七个游戏自带的PS3主题

本作中达成特定条件后，就会出现雷霆、斯诺、香草、萨兹、霍普、云芳和塞拉的七人PS3主题。在获得之后，在标题菜单中的SPECIAL选项中选择就能运用到PS3上。雷霆的主题是以5星评价战胜最终BOSS获得。香草的主题是在十二章开始时获得。萨兹的主题是获得百识の贤人金杯的同时获得。霍普的主题是本篇流程通关后获得。云芳的主题是获得金杯すべてを得し者之后，与机器人バクティ对话后获得。斯诺的主题是全部冥碑任务5星战斗评价达成后获得。看来玩家也要忙上一阵子了。



关于“魔境の踏破者”铜杯

这个奖杯是在修理好小机器人“パクティ”之后，与其对话后入手。当剧情发展到11章ヲルバ乡，也就是香草的故乡，集会所场景。在香草的家里二楼的地上，调查小机器人，就会发生分支剧情。同时会开始收集零件的小任务，需要收集5个部件来修理小机器人。成功后机器人修复，然后与机器人对话会获得道具素材奖励。1、电源ケーブル，在家前面广场空地角落的铁塔旁边。2、バッテリーパック，在空地右侧设施内部。3、トロコイド齿车，打倒海边树根位置的怪物获得。4、非球面レンズ，集会所 一楼左侧的桌子。5、金属プレート，铁道桥起点附近。完成任务后的奖励道具有，スニークスモーク×10、超小型融合炉×2、金块、香水×5、プラチナインゴット×3，同时获得奖杯。另外，与小机器人对话，还能获得一些关于魔境的信息，对深入了解剧情有帮助。



↑完成这个分支任务能得到不少好道具，其中包括10个隐身药剂。

奖杯无法入手BUG醒目

红色警报醒目，本作目前的奖杯获得程序有BUG，这是官方本身的原因，玩家可能在达成入手条件后，不能获得奖杯。在官方推出补丁之前，这里说一下应该注意的地方。各章节开始时获得的奖杯，前期章节较少出现问题，BUG基本都是集中在10–13章，特别是11章。玩家们在流程进行中一定要多注意保留章节的过关记录。每个章节开始后都要看看是否拿到奖杯，如果没有拿到，那就读取之章节开始前的记录。通关后的奖杯，也就是未来への希望这个金杯。虽然最终BOSS可以反复打，但如果第一次通关时候没有入手，建议还是读取最终战前的记录再打一次。魔境の踏破者这个铜杯，修理玩バクティ后获得的奖杯，这个奖杯也是目前日本玩家反映问题最多的奖杯之一，请多注意。还有各个职务升到LV5时获得的奖杯，解决方法只能是在升满前先存档，一旦出现问题就马上读取记录再来。除了以上奖杯是问题比较突出的外，其他各种奖杯也都有可能出现不能入手的情况，所以奖杯控们一定要边打边留心奖杯的入手状况，以免后悔莫及。



极限 LIMIT

六名主角的“极限技”介绍 “最终武器”详细分类与进化规则

每名角色都有一个一次性消耗5格ATB槽的奥义技能，按系列的传统可以称为极限技。每人的极限技都是在9级水晶盘上的特定职务中习得。将每人的任意一把武器二次进化以后，都会进化成最终武器形态，但不同的初始武器会进化出不同性能的最终武器。有些是物攻高，有些是魔攻高，还有些是附带技能效果好，而只有在隐藏商店**ギルガメッシュ**机关中，对应每人售价最高的那把武器，二次进化以后，才是两攻都最高，而且技能效果最好的武器，可以视为最强武器。



→雷霆的最强武器，造型像魔兵一样，与系列传统的神兵风格有差异。

←云芳的最强武器，如同獠牙利爪一般的造型，确实充满异族风情。



通关特典与追加要素相关说明

通关后系统会提示存档，然后再读取这个进度，玩家则在最终BOSS前的“**オ–ファンズ・クレイドル**：赞歌拜廊”，之前的能力、金钱全继承，同时开启了最高的10级水晶盘。在13章时，玩家就可以通过传送点回到大平原及议事厅做冥碑任务、练级和刷钱，通关之后依然可以。另外还有部分冥碑任务需要通关后才会开启。通关以后能够使水晶盘的最高层的解禁，使得成长能够达到最高境界，但最后每一个节点都需要数万CP，想要练满水晶盘的玩家，还是在通关后先去做第55号冥碑任务，完成该任务的报酬是入手获得CP双倍的首饰。虽然这个任务是难度最高的A级任务，但可以用香草的即死魔法直接杀掉任务目标。



雷霆

极限技：シーンドライブ，利用子弹时间来运镜，实现极为鲜烈的怒涛连续攻击。该技能在9级水晶盘的ブラスター职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

ブレイズエッジ→マグナムブレイズ→オメガウェポン（物攻620、魔攻620、附带效果：ATB槽+1）
グラディウス→ヘルタースケルター→オメガウェポン（物攻723、魔攻210、附带效果：ATB槽+1）
セイバーカービン→スラッシュカービン→オメガウェポン（物攻210、魔攻723、附带效果：ATB槽+1）
アクセルブレード→イグナイトブレード→オメガウェポン（物攻315、魔攻315、附带效果：攻击时，回复ATB槽）
ナイトセイバー→ピースメーカー→オメガウェポン（物攻520、魔攻520、附带效果：复活时，HP回复量上升；ATB槽+1）
オートクレール→デュランダル→オメガウェポン（物攻711、魔攻711、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
ライオンハート→アルテマウェポン→オメガウエポン（物攻508、魔攻508、附带效果：早期ブレイク；ATB槽+1）
オーガニクス→アポカリプス→オメガウエポン（物攻750、魔攻750、附带效果：强力ATB槽低下；ATB槽+1）

云芳

极限技：ハイウィンド，像龙骑士一样，跳跃到空中，用长枪对敌人发动强力的一击。该技能在9级水晶盘的アタッカー职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

ブレードランス→グレイブランス→ランス・オブ・カイン（物攻753、魔攻314、附带效果：ATB槽+1）
パルチザン→ロンパイア→ランス・オブ・カイン（物攻307、魔攻839、附带效果：ATB槽+1）
ゲイボルグ→グングニル→ランス・オブ・カイン（物攻753、魔攻314、附带效果：リベンジ系效果上升）
パンドラスピア→カラミティシャフト→ランス・オブ・カイン（物攻616、魔攻830、附带效果：妨害系成功率上升；ATB槽+1）
パニッシャー→フェイタルシザース→ランス・オブ・カイン（物攻517、魔攻731、附带效果：ブレイク和TP回复；ATB槽+1）
ニムロッドピアス→ビーナゴスペル→ランス・オブ・カイン（物攻921、魔攻921、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
シャーマニクス→ヘレティックタスク→ランス・オブ・カイン（物攻0、魔攻941、附带效果：物理低下；ATB槽+1）
ドラグーンランス→ドラゴンホーン→ランス・オブ・カイン（物攻962、魔攻0、附带效果：魔法低下；ATB槽+1）



香草

极限技：デス，有一定几率对敌人有一击必杀的效果，对部分强力敌人无效。该技能在9级水晶盘的ジャマー职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

バインドロッド→ハンターロッド→ニルヴァーナ（物攻715、魔攻216、附带效果：ATB槽+1）
パールウィング→レインボーウィング→ニルヴァーナ（物攻201、魔攻912、附带效果：ATB槽+1）
いばらのロッド→おろちのロッド→ニルヴァーナ（物攻709、魔攻709、附带效果：ATB槽+1）
キュアスタッフ→メディックスタッフ→ニルヴァーナ（物攻424、魔攻424、附带效果：ケアル系回复量上升；ATB槽+1）
ミスリルテイン→エリニュスケイン→ニルヴァーナ（物攻403、魔攻807、附带效果：仲间战斗不能大幅强化；ATB槽+1）
ベラドンナワンド→モルボルワンド→ニルヴァーナ（物攻403、魔攻807、附带效果：弱体系成功率上升；ATB槽+1）
ヘヴンズアクシズ→アブラクサス→ニルヴァーナ（物攻403、魔攻807、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
虎爪のフレイル→龙牙のフレイル→ニルヴァーナ（物攻828、魔攻828、附带效果：强力ATB槽低下；ATB槽+1）

斯诺

极限技：ルーラーフィスト，侧仰式跳到空中，然后单拳砸地，给予敌人超重击。该技能在9级水晶盘的アタッカー职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

ワイルドベア→ワイルドブラウド→セイブ・ザ・クイーン（物攻717、魔攻717、附带效果：ATB槽+1）
エナジーサークル→突击スピリッツ→セイブ・ザ・クイーン（物攻925、魔攻202、附带效果：ATB槽+1）
骑士のハート→仁义エンブレム→セイブ・ザ・クイーン（物攻510、魔攻510、附带效果：ガード系效果上升；ATB槽+1）
护法の阴阳→不沈イラストリアス→セイブ・ザ・クイーン（物攻410、魔攻620、附带效果：バリア系效果上升；ATB槽+1）
烈士のハート→斗志エンブレム→セイブ・ザ・クイーン（物攻602、魔攻611、附带效果：濒死时能力上升；ATB槽+1）
沈まぬ太阳→白夜グローリアス→セイブ・ザ・クイーン（物攻815、魔攻205、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
妖魔の咒印→魔道スピリッツ→セイブ・ザ・クイーン（物攻0、魔攻1050、附带效果：物理低下；ATB槽+1）
临死の转法轮→背水インドミタブル→セイブ・ザ・クイーン（物攻1020、魔攻1020、附带效果：强力ATB槽低下；ATB槽+1）

霍普

极限技：ラストリゾート，发动从天而降的无数无属性光球进行无差别级大范围攻击。该技能在9级水晶盘的ブラスター职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

エアウィング→スカイスラッシャー→ヌエ（物攻526、魔攻441、附带效果：濒死时，盾牌加护；ATB槽+1）
ニルヌタ→ジャターユ→ヌエ（物攻612、魔攻612、附带效果：ATB槽+1）
ホークアイ→イーグルクロー→ヌエ（物攻202、魔攻917、附带效果：ATB槽+1）
ヴィゾフニル→フレスヴェルゲ→ヌエ（物攻305、魔攻713、附带效果：防御系持续时间上升；ATB槽+1）
アリカント→カラドリオス→ヌエ（物攻608、魔攻608、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
シームルグ→テスカトリポカ→ヌエ（物攻100、魔攻926、附带效果：魔法低下；ATB槽+1）
オルチヴァニ→ウルブツィン→ヌエ（物攻513、魔攻713、附带效果：アスピル系回复量上升；ATB槽+1）
マルファス→ナベリウス→ヌエ（物攻832、魔攻832、附带效果：强力ATB槽低下；ATB槽+1）

萨兹

极限技：デスペラード，以各种滑稽动作，用双枪对单体敌人进行连续射击。该技能在9级水晶盘的ブラスター职务中习得。

全武器进化路线（只展示各把最终武器的性能区别，数值均为星级状态）

ヴェガ→アルタイル→トータルエクリプス（物攻812、魔攻822、附带效果：ATB槽+1）
スピカ→シリウス→トータルエクリプス（物攻713、魔攻911、附带效果：强化系持续时间上升；ATB槽+1）
デネブ→カノープス→トータルエクリプス（物攻608、魔攻1125、附带效果：ATB槽+1）
プロキオン→ベテルギウス→トータルエクリプス（物攻620、魔攻414、附带效果：ブレイク持续时间上升；ATB槽+1）
リゲル→ポラリス→トータルエクリプス（物攻1006、魔攻1014、附带效果：ブレイク不可能；ATB槽+1）
プレアデス→ヒヤデス→トータルエクリプス（物攻1150、魔攻0、附带效果：强力HP低下；ATB槽+1）
アンタレス→フォーマルハウト→トータルエクリプス（物攻610、魔攻610、附带效果：チェーンボーナス提升；ATB槽+1）
アルデバラン→サダルメリク→トータルエクリプス（物攻0、魔攻1150、附带效果：强力ATB槽低下；ATB槽+1）

关于游戏场景的复杂程度也是史无前例的

——我想在FF13这作品中，试着去解读写在各种场所的茧文字或脉冲文字也是一种狂热型的乐趣。不过好像只有召唤兽是别的文字体系？

松田 这是被发现了吗？（笑）。这种语言都确实地制作出字形设计，所以写出来的文字是有意义的。

上国料 茧文字全部都可以用英文字母来做替换，所以其实可以当作英文来解读喔。因此这样一来，就算是非常细致的部分都可以去注意看看，也就能够藉此确认负责当地化的翻译部门在这方面有没有出错。像即使是在墙壁上的涂鸦也都具有某种意义的，我们很希望大家可以去确认看看。之所以要连文字这类琐碎的部分都做设定，是因为如果让人感到世界观设计得很复杂的话，可以更加地感受到其真实性，是我们在这一方面的坚持。

松田 因为是将要在全球发售的游戏，所以我们在文字与语言方面的使用也要十分小心。在接受确认的时候还出现必须要将已经完成的景观上的文字重新修正的情况。我想要是没有开发团队的协助的话是没有办法完成这么繁琐的工作的。

——除了您所提到的这几点外，其他还有什么特别辛苦的地方吗？

上国料 我个人觉得最费神的地方应该就属位于茧的加普拉树林吧。在树干上围绕管线，叶子上还得要有线路延伸着，或许可以说是最具有茧独特风格的自然景观也说不定。这个地区也呈现出可以让人清楚地体会到法尔希存在的特征。原本这边所设计的冲击感就很强，也太过崭新了（笑），要绘制出感觉很好的图十分不容易，此外结晶化的比尔吉湖也是……

——莫非是那个因为巨大脉冲的法尔希掉落后，而造成水晶化的哪个巨大的湖吧？

上国料 负责这部分的设计者曾经有问过我，像水结晶化变成水晶这种现实中并不存在的景观要想参考什么来做。虽然说这原本就是我自己画在印象图上的（笑），不过在如何表现方面则是尝试过很多错误。由于在那周围全部都是水晶的关系，所以要是没有将这点适当地表现出来的话是不行的。而且因为有一些部分是在长满了水晶的原野上，但又很难去表现出这边的特征。最后是游戏制作团队的人跑去买了水晶回来，观察在暗房里用光线照射水晶所呈现出来的景象来作参考，如此大费周章才能这部分给做出来（笑），现在想想，当初也真是不可思议。

任务 MISSION

本作多彩的任务系统公开 “冥碑任务”完全攻略与详细介绍

当故事流程进行到11章，获得希望的召唤兽アレキサンダ–后，自动进入剧情，然后就会开启第一个“冥碑任务”，全部任务共64个，以难度由低到高分为D、C、B、A，4个等级。而每一个冥碑地点会在地图上显示。当接受了任务后，地图会显示出与相应任务怪物的出现地点，是红色星星图案，只要到达出现地点就会发现怪物，其头顶上会有MISSION显示，将怪物打败后任务就会直接完成，获得报酬。

任务 NO.1 旅人の欢喜

任务等级：D
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒グランプリン
目标地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务报酬：エナジ–サッシュ、“心优しきル–キ–”称号；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.2 ハンタ–の策略

任务等级：D
开启条件：任务NO.1完成后
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒ウリディシム、ゴルゴノプス×4
目标地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务报酬：辉コバルト矿；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.3 远すぎたヤシャス山

任务等级：D
开启条件：任务NO.2完成后
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒ウガルルム
目标地点：ヤシャス山・スパドラ高地
任务报酬：プラチナバングル；ボムの魂×5（二回目之后）

任务 NO.4 英雄志愿の忧郁

任务等级：D
开启条件：任务NO.2完成后
冥碑地点：ヤシャス山・スパドラ高地
任务目标：打倒アドウロ×4、ヴェルデレト×2
目标地点：ヤシャス山・天渊の悬崖
任务报酬：真珠のネックレス；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.5 悲剧の再会

任务等级：D
开启条件：自动开启
冥碑地点：ヤシャス山・天渊の悬崖
任务目标：打倒エディンム
目标地点：ヤシャス山・スミトラ盆地
任务报酬：ソ–サラ–サイン；ボムの魂×5（二回目之后）

任务 NO.6 ルシの归乡

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：ヤシャス山・亡都パドラ
任务目标：打倒マンチキンスタ–、マンチキン×4
目标地点：ヤシャス山・パドラ山峡
任务报酬：稻妻の指轮；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.7 六死将・亡都の侵略者

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：ヤシャス山・亡都パドラ
任务目标：打倒ビトウイトス
目标地点：ヤシャス山・亡都パドラ
任务报酬：增加商店“特殊マテリアル研究所”、“亡都の守护者”称号；ボムの魂×5（二回目之后）

任务 NO.8 土坛场の光明

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：メディア峡谷・ベ–スキャンプ
任务目标：打倒ラクシャ–サ、カラメルム–ス×3
目标地点：メディア峡谷・アツイルの泽
任务报酬：グッドチョイス；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.9 谛观の境地

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒カイザ–ベイ–モス
目标地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务报酬：菱マンガン矿；ボムの魂×3（二回目之后）

任务 NO.10 残された希望

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒スパルタン
目标地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务报酬：超传导体×4；スラスト轴受×3（二回目之后）

任务 NO.11 勇者のおごり

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务目标：打倒アドウロ×6
目标地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务报酬：冰の指轮×2；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.12 六死将・暴虐なる破坏者

任务等级：C
开启条件：任务NO.1—NO.8完成后
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・枯れ谷
任务目标：打倒ガイセリック
目标地点：アルカキルテイ大平原・西部段丘
任务报酬：ロイヤルガ–ド、“巨鬼の征伐者”称号、地点“ナムヴァの泉”封印解除；ボムの魂×5（二回目之后）

任务 NO.13 永远の誓い

任务等级：C
开启条件：任务NO.12完成后
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒ゴブリンチ–フ、ゴブリン×3
目标地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务报酬：辉コバルト矿；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.14 チョコボの守り人・决意

任务等级：C
开启条件：任务NO.1—NO.13完成后，并且“ナムヴァの泉”封印解除
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・西部段丘
任务目标：打倒サハギン×2、ケラトザウルス×2
目标地点：アルカキルテイ大平原・ナムヴァの泉
任务报酬：ギザ–ルの手纲、“チョコボの心友”称号；ボムの拔け壳×3（二回目之后）

任务 NO.15 恐れ知らずの挑战者

任务等级：C
开启条件：任务NO.14完成后，能够骑乘陆行鸟
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・中央原野
任务目标：打倒ゴブリンチ–フ、ゴブリン×6
目标地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务报酬：イ–ジ–チョイス；ボムの拔け壳×4（二回目之后）

任务 NO.16 チョコボの守り人・代理

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・东部丘陵
任务目标：打倒サハギン×2、ケラトラプトル×4
目标地点：アルカキルテイ大平原・ナムヴァの泉
任务报酬：菱マンガン矿；ボムの拔け壳×4（二回目之后）

任务 NO.17 未亡人を支える思い

任务等级：B
开启条件：任务NO.1—NO.9完成后
冥碑地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务目标：打倒アタナトイ
目标地点：アルカキルテイ大平原・北部高原
任务报酬：完全导体×3；压电素子×4（二回目之后）

任务 NO.18 さまよえる战士

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：マハ–バレ坑道・たそがれの岩窟
任务目标：打倒スパルタン、ホプリタイ×4
目标地点：マハ–バレ坑道・たそがれの岩窟
任务报酬：ソ–サラ–サイン、“マシンブレイカ–”称号；压电素子×4（二回目之后）

任务 NO.19 崩れた三角关系

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：ス–リヤ湖・空を覆う洞窟
任务目标：打倒ウリディシム×4
目标地点：ス–リヤ湖・地底湖
任务报酬：辉コバルト矿；ボムの拔け壳×5（二回目之后）

任务 NO.20 届けたい言叶

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：テ–ジンタワ–・大いなる绝壁

任务目标：打倒ゴブリンチーフ、マンチキンスター、ゴブリン×2
目标地点：テージンタワー・大いなる绝壁
任务报酬：葵マンガン矿；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.21 巴の守护者·しなやかな块

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：テージンタワー・第2层
任务目标：打倒ギガゼラチン
目标地点：テージンタワー・第2层
任务报酬：アクセルサッシュ；ボムの抜け壳×4（二回目之后）

任务 NO.22 巴の守护者·不坏の兵士

任务等级：C
开启条件：任务NO.21完成后
冥碑地点：テージンタワー・第2层
任务目标：打倒スパルタン、クリュプギア×2
目标地点：テージンタワー・第2层
任务报酬：粒子加速器×3；バイオセンサー×3（二回目之后）

任务 NO.23 巴の守护者·地を这う甲冑

任务等级：C
开启条件：任务NO.22完成后
冥碑地点：テージンタワー・第2层
任务目标：打倒グランガッジ
目标地点：テージンタワー・第2层
任务报酬：ウォーリアリスト；ボムの抜け壳×4（二回目之后）

任务 NO.24 巴の守护者·疏ましき缀れ

任务等级：B
开启条件：任务NO.23完成后
冥碑地点：テージンタワー・第5层
任务目标：打倒ムシュフシュ、ヤクシニー×2
目标地点：テージンタワー・第5层
任务报酬：月花の种×5；月花の种×1（二回目之后）

任务 NO.25 巴の守护者·咒わしき妖魔

任务等级：B
开启条件：任务NO.24完成后
冥碑地点：テージンタワー・第6层
任务目标：打倒ヴェータ－ラ
目标地点：テージンタワー・第5层
任务报酬：辉コバルト矿；ボムの魂×6（二回目之后）

任务 NO.26 巴の守护者·忌わしき绝叫

任务等级：B
开启条件：任务NO.25完成后
冥碑地点：テージンタワー・第5层
任务目标：打倒ベナンガラン
目标地点：テージンタワー・第6层
任务报酬：ダイヤバングル；ボムの魂×6（二回目之后）

任务 NO.27 六死将·隐栖の独唱者

任务等级：B
开启条件：打倒テージンタワーBOSS，ファルシ・ダハーカ之后
冥碑地点：テージンタワー・最上层
任务目标：打倒ミトリダテス
目标地点：テージンタワー・第1层
任务报酬：烈火の指轮、"怨歌の惩罚者"称号；ボムの魂×5（二回目之后）

任务 NO.28 ヲルバ乡复兴计画

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：ヲルバ乡・集落
任务目标：打倒全部ケラトサウルス
目标地点：ヲルバ乡・集落
任务报酬：巨人の小手；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.29 大いなる意志への疑问

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：マハーバラ坑道・入口
任务目标：打倒ジャガーノート
目标地点：テージンタワー・大いなる绝壁
任务报酬：闪ウラン矿；メビウスコイル×3（二回目之后）

任务 NO.30 六死将·狡猾なる首魁

任务等级：B
开启条件：能够骑乘陆行鸟
冥碑地点：アルカキルティ大平原・ハリ旧道
任务目标：打倒シュファクス
目标地点：マハーバラ坑道・忘れられた废坑
任务报酬：闪ウラン矿、"首魁の讨伐者"称号、地点"废都ハリ"封印解除；ボムの魂×6（二回目之后）

任务 NO.31 确かな手ごたえ

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原・废都ハリ
任务目标：打倒アタナトイ、ラルヴァ×3
目标地点：アルカキルティ大平原・废都ハリ
任务报酬：完全导体×3；水晶发振子×2（二回目之后）

任务 NO.32 ルシ－一家の绊

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：メディア峡谷・谷间の道
任务目标：打倒アーマーン
目标地点：アルカキルティ大平原・西部段丘
任务报酬：グラスバックル；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.33 れる亲心

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原・废都ハリ
任务目标：打倒アダマンケリス
目标地点：アルカキルティ大平原・东部丘陵
任务报酬：ホワイトケープ；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.34 六死将·灾祸の杀戮者

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原・废都ハリ
任务目标：打倒トンベリ
目标地点：アルカキルティ大平原・废都ハリ
任务报酬：エルメスの靴、"咒缚の断绝者"称号、地点"淘汰の断层"封印解除；ボムの魂×7（二回目之后）

任务 NO.35 精魂流转の始原·弄流へ诱う扉

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：淘汰の断层・求道坂
任务目标：打倒グランガッチ
目标地点：淘汰の断层・始原の岐路
任务报酬：ウィッチブレス；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.36 精魂流转の阴·万物を切り裂く牙

任务等级：C
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・始原の岐路
任务目标：打倒アーマーン×2
目标地点：淘汰の断层・阴の谷
任务报酬：闪ウラン矿；ボムの抜け壳×6（二回目之后）

任务 NO.37 精魂流转の阳·万物を还元する口

任务等级：C
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・始原の岐路
任务目标：打倒ラフレシア×5
目标地点：淘汰の断层・阳の谷
任务报酬：星のペンダント；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.38 月光の调べ·底边からの逆袭

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・阴の谷
任务目标：打倒ヴェルデレト×3、アドゥロ
目标地点：淘汰の断层・月の道
任务报酬：ダイヤバングル；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.39 星光の调べ·深层からの反击

任务等级：C
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・阴の谷
任务目标：打倒オチュー、コチュー×2
目标地点：淘汰の断层・星の道
任务报酬：土偶の指轮；月花の种×2（二回目之后）

任务 NO.40 日光の调べ·奈落からの背反

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・阳の谷
任务目标：打倒ヴェルデレト×2
目标地点：淘汰の断层・日の道
任务报酬：气迫のアミュレット；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.41 土の实相·宿意の刃

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・月の道
任务目标：打倒トンベリ×3
目标地点：淘汰の断层・土の幽径
任务报酬：医术の心得；トンベリのフィギュア（二回目之后）

任务 NO.42 火の实相·金刚の拳

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层・月の道
任务目标：打倒バグベアヒーロー、バグベア×4
目标地点：淘汰の断层・火の幽径
任务报酬：ウィッチブレス；ボムの魂×7（二回

目之后）

任务 NO.43 风の实相·岚の疾走

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·星の道
任务目标：打倒バグベアヒ-ロ-、バグベア、ゴブリン、ゴブリンチ-フ、マンチキン、マンチキンスタ-

任务报酬：アクセルサッシュ；ボムの魂×7（二回目之后）

任务 NO.44 水の实相·混沌の波

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·日の道
任务目标：打倒ギガントメタル、ジャンボム-ス、メガハ-ヴェスト
目标地点：淘汰の断层·水の幽径
任务报酬：ジェネラルベスト；ボムの抜け壳×7（二回目之后）

任务 NO.45 绯の真如·欢喜の舞

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·土の幽径
任务目标：打倒ネオチュ-
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：ハントカタログ；月花の种×3（二回目之后）

任务 NO.46 绿の真如·高洁なる双翼

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·火の幽径
任务目标：打倒ジルニトラ
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：增加商店“ギルガメッシュ机关”、“行云流水の杰士”称号；ボムの魂×10（二回目之后）

任务 NO.47 橙の真如·真理の盾

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·火の幽径
任务目标：打倒ラクタヴィ-ジャ
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：ムナ-ル石、“因果を越えし斗士”称号；ボムの魂×10（二回目之后）

任务 NO.48 黄の真如·歪みの监视

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·风の幽径
任务目标：打倒ヴェルデレト×4
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：10面ダイス、“因果を越えし斗士”称号；ボムの抜け壳×10（二回目之后）

任务 NO.49 草色の真如·不稳の裁断

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·风の幽径
任务目标：打倒タイラン
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：粒子加速器×7、“マキナデストロイヤ-”称号；水晶发振子×2（二回目之后）

任务 NO.50 樱色の真如·调和の咆哮

任务等级：B
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·水の幽径
任务目标：打倒フンババ
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：ヒヒイロカネ；ボムの魂×7（二回目之后）

任务 NO.51 空色の真如·凶刃の死将

任务等级：A
开启条件：完成上一任务
冥碑地点：淘汰の断层·风の幽径
任务目标：打倒スパルタクス
目标地点：淘汰の断层·ファルシ=タイタン御座
任务报酬：源氏の小手；ボムの魂×10（二回目之后）

任务 NO.52 飞翔する梦

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·西部段丘
任务目标：打倒ジルニトラ
目标地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务报酬：疾风の指轮；ボムの魂×7（二回目之后）

任务 NO.53 恐怖からの解放

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：マハ-バラ坑道·光なき魔窟
任务目标：打倒ジルニトラ
目标地点：ヤシャス山·パドラ山峡
任务报酬：烈火の指轮；ボムの魂×10（二回目之后）

任务 NO.54 游牧キャラバンの守护队

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·北部高原
任务目标：打倒ジャボテンダ-
目标地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务报酬：サボテンダ-の人形；チョコボの羽×2（二回目之后）

任务 NO.55 优しき少女の反抗

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：ヲルバ乡·集会所
任务目标：打倒ネオチュ-、ピコチュ-×5
目标地点：アルカキルティ大平原·アグラ牧野
任务报酬：グロウエッグ；月花の种×2（二回目之后）

任务 NO.56 青の真如·踏みしめる四肢

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒ネオチュ-、ピコチュ-×5
目标地点：ヤシャス山·天渊の悬崖
任务报酬：菱マンガン矿；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.57 蓝の真如·正常な飞沫

任务等级：C
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒サハギン×3、アルラウネ×2
目标地点：メディア峡谷·アツイルの泽
任务报酬：闪ウラン矿；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.58 堇の真如·俨然たる殴打

任务等级：B
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒フンババ、マムル-ク
目标地点：マハ-バラ坑道·掘削施设
任务报酬：アクセルサッシュ；ボムの抜け壳×5（二回目之后）

任务 NO.59 紫の真如·对立の双头

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒フンババ、マムル-ク
目标地点：ス-リヤ湖·地底湖
任务报酬：エナジ-サッシュ、“征龙の骑士”称号；ボムの魂×6（二回目之后）

任务 NO.60 银の真如·原初の像

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒ギガゼラチン×3
目标地点：テンジンタワ-·破狱の天楼
任务报酬：ムナ-ル石、“征龙の骑士”称号；ボムの魂×7（二回目之后）

任务 NO.61 金の真如·梦幻の拂拭

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒ジャガ-ノ-ト
目标地点：ヲルバ乡·集落
任务报酬：ロイヤルガ-ド；水晶发振子×2（二回目之后）

任务 NO.62 纯白の真如·意志の盾

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务目标：打倒ラクタビィ-ジャ×2
目标地点：アルカキルティ大平原·中央原野
任务报酬：源氏の小手；ボムの魂×10（二回目之后）

任务 NO.63 涌きあがる违和感

任务等级：A
开启条件：自动开启
冥碑地点：ス-リヤ湖·地底湖
任务目标：打倒アダマント-タス
目标地点：アルカキルティ大平原·东部丘陵
任务报酬：源氏の小手、“怪腕アダマンバスタ-”称号；金块×1（二回目之后）

任务 NO.64 再临の死将·亡都に新生せし翼

任务等级：A
开启条件：任务NO.1—NO.63全部完成后
冥碑地点：ヲルバ乡·铁道桥
任务目标 打倒ウェルキンゲトリクス
目标地点：ヤシャス山·亡都パドラ
任务报酬：金时计；プラチナインゴット×1（二回目之后）

本作流程难点与BOSS解析

本作的流程大体属于线性方式，其中故事的中前期在人物正式凑齐前，玩家基本都是紧追故事情节，并没有其他事可做。且场景的地图也比较简单，没有什么迷宫，总之玩家在游戏过程中可以明显感到流程很顺，直到中后期才可以像FF系列以往一样发掘各种要素。鉴于如此，因为流程的过程可以说是FF系列中最明晰最简单的一作，所以攻略部分倒是没有难点，而本篇文字也是以实际游戏的BOSS战打法和部分难点为主，希望能给大家一些帮助，至于剧情部分请大家参见后面的剧情小说。

第一章 ハングドエッジ

TECHNOLOGICAL PROCESS

游戏开始会进行几场简单的战斗，这时还没有职务系统的引入，所以相对来说单调了一些，随着系统的操作提示，玩家暂且简单的适应一下本作的战斗方式。这里要说明一点的是，本作的商店和日后的改造系统全会在SAVE点中进行，而装备品的改造系统会在几章之后开启，商店系统中的店铺的追加是靠入手关键道具的方式，这点在大家每进行到一定阶段就会从BOSS身上自动掉落，而既有的店铺也会时常追加新的道具，总之大家经常留意一下商店就好。

BOSS：重攻击骑マナスヴィン战1

LV 75	重攻击骑マナスヴィン	HP 360
CHAIN 0	BREAK 300%	掉落：ポーション
状态	猛毒、虚脱、即死无效	
属性	雷、水弱点	
特性	–	

要点 只有雷霆和萨兹的教学战，打到一定程度之后会出现事件，没有特别要注意的地方。

BOSS：重攻击骑マナスヴィン战2

LV 75	重攻击骑マナスヴィン	HP 990
CHAIN 0	BREAK 300%	掉落：ポーション
状态	猛毒、虚脱、即死无效	
属性	雷、水弱点	
特性	–	

要点 敌人会使用波动炮，要适当注意以下回复。其他时间内只管一个劲打就行了。

BOSS：ベヒーモス改战

LV 20	ベヒーモス改	HP 1800
CHAIN 70	BREAK 200%	掉落：ポーション
状态	诅咒、激痛、即死无效	
属性	雷、水弱点	
特性	进行强烈的物理攻击。	

要点 蕾普罗会负责回复，斯诺只管一劲儿打就行。

BOSS：机甲兵グリーガー战

LV 18	机甲兵グリーガー	HP 1260
CHAIN 0	BREAK 110%	掉落：デジタル回路、高分子体（稀）
状态	猛毒、激痛、虚脱无效	
属性	–	
特性	动作灵敏，攻击频繁。	

要点 HP不足快要战斗不能的时候注意扔ポーション。

第二章 下界のファルシ

TECHNOLOGICAL PROCESS

从本章起到故事中盘，玩家操控的角色都是以分组来进行，这个过程中可能会感到自由度有些低，但这也是本作强调剧情的一个主要表现方式，大家在一边发展剧情一边战斗的同时，也不要忘记水晶盘的成长，如果遇到比较吃力的敌人的话，不妨在SAVE点附近多打几场来赚些CP，地图的切换和S/L的方法都可以重新刷出敌人。

BOSS：ファルシ=アニマ

LV 88	ファルシ=アニマ	HP 3300
CHAIN 100	BREAK 300%	掉落：医术の心得
状态	猛毒、虚脱、即死无效	
属性	–	
特性	难以积攒Chain Bonus。	

要点 首先攻击两边的触须将其打倒，之后本体会开始复活触须，抓住这时机攻击本体，触须再生后继续攻击触须。如此反复即可获胜。

第三章 ビルジ湖

TECHNOLOGICAL PROCESS

本章得到了配置系统，大家可以根据前文的系统篇先自行尝试一下，只是目前还不能变更成员。

BOSS：重攻击骑マナスヴィン战（第2回）

LV 60	重攻击骑マナスヴィン	HP 32400
CHAIN 50	BREAK 160%	掉落：デジタル回路
状态	猛毒、虚脱、即死无效	
属性	雷、水弱点	
特性	行强烈的物理攻击。	

要点 我方受到了激光或者クリスタルレイン等大规模伤害之后，将配置切换至「胜利の决意」等防御系来进行回复。回复完毕之后再次切换至攻击系配置「ラッシュアサルト」直到将敌人打至崩溃状态。

BOSS：ベヒーモス刚战

LV 6	ベヒーモス刚	HP 20250
CHAIN 0	BREAK 500%	掉落：野兽の爪
状态	诅咒、激痛无效	
属性	火、水弱点，魔法半减	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.难以用魔法击败。	

要点 由于火属性和水属性是弱点，所以要让萨兹用ファイア进行攻击。此时用攻击系配置即可，受到伤害之后可以切换成防御系配置。

BOSS：战斗爆击机カルラ战

LV 50	战斗爆击机カルラ(1战目)	HP 8000
CHAIN 50	BREAK 170%	掉落：シルバーバングル
状态	–	
属性	风弱点，土无效	
特性	进行强烈的雷属性攻击。	

要点 风弱点、土无效，探测之后让香草使用エアロ进行攻击。打倒之后发生事件，进入第二战。

LV 50	战斗爆击机カルラ(2战目)	HP 16200
CHAIN 50	BREAK 300%	掉落：シルバーバングル
状态	–	
属性	风弱点，土无效	
特性	有时会变得难以造成伤害。	

要点 最初由于存在防护罩，所以伤害非常低。但是当崩溃之后防护罩就会消失，所以首要任务是将其崩溃。雷属性攻击，战前装备好雷の指轮会有效减少伤害。

BOSS：召唤兽シヴァ・ニクス战

LV ?	召唤兽シヴァ・ニクス	HP ?
CHAIN 70	BREAK ?	掉落：–
状态	激痛、忘却、虚脱无效	
属性	–	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认坚守忍耐之人为其主。3.挑拨系能力无效。	

要点 与召唤兽的战斗仅靠攻击是无法取胜的。召唤兽战的时间被「死の宣告」的倒计时所限制。攻击召唤兽造成伤害，特殊的槽就会开始积累。槽全部积满出现提示时按□键就能获胜。除了攻击意外还有很多的方法可以积累槽。这一点可以用「侦察」来获得更多情报。对希瓦的战斗，要选择「DEF」职务的指令「防御（まもる）」中的「ライフガード」，受到对方攻击的时候槽会积攒得更多。值得一提的是，这场战斗中受到伤害シヴァ・スティリア也会帮助进行回复，所以玩家专心防御即可。

第四章 ヴァイルピークス

TECHNOLOGICAL PROCESS

依然是分段剧情来控制不同人物组合，这里需要再提一下关于CP值的赚取，原理除了前面说过的可以靠切换地图或S/L的方法刷新外，也可以在战斗中进行「RESTART」，这样可以回到战斗前的样子，而此时地图上的敌人也重新复位了，这个方法在中前期还是可以利用一下，可以适当赚取一些CP点。

BOSS：ドレッドノート战

LV 62	ドレッドノート（1战目）	HP 17900
CHAIN 80	BREAK 200%	掉落：无
状态	猛毒无效	
属性	物理、魔法半减	
特性	1.会使用强力的技能，所以应该集中攻击快速BREAK。2.进行强烈的物理攻击。3.拥有解除妨害・弱体系效果的能力(エスナ)。4.用デプロテ降低其物理防御力非常有效。	

要点 首先用配置「逆袭の魁」加上辅助魔法。之后配合回复系配置将其打至崩溃状态。

LV 62	ドレッドノート（2战目）	HP 44850
CHAIN 80	BREAK 200%	掉落：无
状态	猛毒无效	
属性	物理、魔法半减	
特性	1.会使用强力的技能，所以应该集中攻击快速BREAK。2.进行强烈的物理攻击。3.拥有解除妨害・弱体系效果的能力(エスナ)。4.用デプロテ降低其物理防御力非常有效。	

要点 一回战之后发生剧情进入二回战。这次会使用火属性的攻击，推荐事先装备好炎の指轮。导弹攻击会造成非常大的伤害，要将回复系配置设置在可以迅速切换的位置，以防到时手忙脚乱。

BOSS：召唤兽オーディン战

LV ?	召唤兽オーディン	HP ?
CHAIN 80	BREAK ?	掉落：–
状态	猛毒、激痛、忘却无效	
属性	–	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认治疗伤痛之人为其主。	

要点 序盘最难的强敌。二人都装备シルバーバングル来提升HP。配置就用「サポート/キュア（E/H）」、「バスター&キュア（B/H）」、「デュアルフォース（B/B）」。首先用配置「サポート/キュア（E/H）」，让霍普一边加辅助魔法雷霆一边回复。然后切换为「バスター&キュア（B/H）」，让霍普回复，雷霆用魔法攻击。奥丁进入ウルの盾防御状态时，切换至「デュアルフォース（B/B）」用魔法轰。HP减少后立即丢药。连锁奖励（Chain Bonus）越高，攒槽的速度就越快。实在无法战胜的话，改造饰品或是刷怪赚CP来提升能力吧。另外，开始前也推荐使用强化手的加速魔法「ヘイスト」。

第五章 カブラ树林

TECHNOLOGICAL PROCESS

这一段主要都是雷霆与霍普一边走一边穿插着霍普的回忆，场景也极为简单，注意对付大型敌人时努力尽可能地绕到其背后再触发战斗，也可以在场景中按L1键使用一些有利状态的烟幕后再打。而先制攻击

的好处是可以在开场就将敌人的「连锁计量表」打至崩溃边缘，从而马上使战斗状况倾向于我方，但要注意一点的是，靠先制攻击初始打出的崩溃后，这个槽的流失速度要比常规方法打至崩溃时减少速度要快。

BOSS：试作骑ユイジンシャン战

LV 59	试作骑ユイジンシャン	HP 129600
CHAIN 80	BREAK 200%	掉落：カーボンバングル
状态	弱心、迟缓无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土半减	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.弱点会变化。	

要点 不同模式下BOSS的的耐性也不同。比如 耐火炎模式下就是火吸收、冰弱点这样的属性吸收、反属性弱点。有耐火炎、水流、雷光等模式。受到**フラワースクリュー**的范围攻击、花的弹攻击伤害巨大，注意回复。后半被击飞至空中之后叩击会受到极大的伤害。首先使用「侦察」，让霍普上物防魔防等辅助魔法。之后配合回复，将其打至崩溃。在HP所剩不多的时候可以让雷霆召唤奥丁将其直接干掉。

第六章 サンレス水乡

TECHNOLOGICAL PROCESS

镜头又回到香草和萨兹这边，二人来到了一个可以切换天气状况的水乡，注意在前进的过程中会有一些强敌出现（比如那种穿山甲）。此时对待它们的方法最好还是走为上，其中地方狭窄的路口也有它们在守着，这些就要靠来回切换天气装置了，因为天气的变化会导致地图上敌人的配置也发生变化。

BOSS：エンリル、エンキ战

LV 56	エンキ	HP 75600
CHAIN 65	BREAK 150%	掉落：流水の指轮
状态	–	
属性	雷弱点，水无效	
特性	1.使用バイオ魔法造成的猛毒效果非常有效。2.进行强烈的水属性攻击。3.拥有降低物理耐性的弱守(デプロテ)能力。	

LV 56	エンリル	HP 70200
CHAIN 65	BREAK 150%	掉落：稻妻の指轮
状态	–	
属性	雷弱点，水无效	
特性	1.使用バイオ魔法造成的猛毒效果非常有效。2.进行强烈的雷属性攻击。3.拥有降低物理耐性的弱守(デプロテ)能力。	

要点 **エンリル**为水弱点，雷耐性，**エンキ**为雷弱点，水耐性。**バイオ**魔法对**エンリル**、**エンキ**都非常有效，两者也都有降低物理耐性的能力。通过咆哮附加的全能力上升要及时用JAM的技能来解除。用「侦察」观察了敌人弱点之后集中攻击一体。

第七章 商业都市パルムポルム

TECHNOLOGICAL PROCESS

本章中，除了香草和萨兹以外的主角们会基本会合，而云芳也终于可以使用了，云芳的默认职能是攻击手，防御手和弱化手，大部份场合可以让雷霆充当追击手，将打击手的重任交给云芳（我方的又一绝对攻击主力），偶尔遭遇强敌时可以适时将云芳改为防御手来为治疗手争取回复的时间。

BOSS：侵攻制压骑ウシュムガル（飞行）战

LV 57	侵攻制压骑ウシュムカル(飞行)	HP 126000
CHAIN 95	BREAK 150%	掉落：怪魔の翼
状态	弱心，迟缓无效	
属性	雷弱点	
特性	1.进行猛烈的火属性攻击。2.进行强烈的物理攻击。3.弱点为雷属性。	

要点 雷弱点，会使用强力的物理攻击**テイルアタック**以及火属性攻击**フレイムナパーム**。此站应该用强化手的**プロテス**和**シエル**等辅助魔法之后，再用雷系魔法猛攻即可获胜，本战难度不大。

BOSS：侵攻制压骑ウシュムガル（飞行）

LV 57	侵攻制压骑ウシュムガル(飞行)	HP 378000
CHAIN 70	BREAK 250%	掉落：巧守のタリスマン
状态	弱心，迟缓无效	
属性	雷弱点	
特性	1.进行强力的物理攻击。2.使用スロウ造成的ATB槽减速非常有效。3.弱点为雷属性。	

要点 特殊战斗，先由霍普一人迎战。霍普濒死时会出现情节，同伴会加入战斗，霍普的HP全恢复进入正式战斗。阵型为云芳、雷霆、霍普。用配置「勇战の凯歌」（A/B/H）一边回复一边攒连锁槽。崩溃之后切换**ラッシュアサルト**（A/B/B）使劲打。

BOSS：飞空战车グライフ战

LV 57	飞空战车グライフ	HP 441000
CHAIN 95	BREAK？	掉落：闪ウラン矿
状态	全状态无效	
属性	–	
特性	1.无法直接攻击。2.进行强烈的物理攻击。3.妨害・弱体系能力无效。4.除本体外还有其他部位可以攻击。	

要点 按照「机关炮、舵、本体」的顺序逐个击破。由于攻击非常猛烈，全员挂上物理耐性上升的**プロテス**魔法之后再切换为配置「胜利への决意」（A/D/H），DEF用**リジェネガード**，HLR用回复魔法支援着，击破机关炮和舵。破坏之后本体就可以直接攻击了。只剩本体的情况下切换为「**ラッシュアサルト**」（A/B/B）输出。起初本体只会使用导弹攻击，当破坏了其他部位之后将会使用全体攻击的主炮。

第八章 欢乐都市ノーチラス

TECHNOLOGICAL PROCESS

香草和赛兹继续他们的「逃避」之旅，**ノーチラス**真可谓是个不夜城，在这里大家不如先到处走走，欣赏一下景色和风土人情。当来到陆行鸟乐园时会有个迷你游戏而规定也非常简单，只要在不大的场景中找到藏身于其中的小陆行鸟就能继续剧情了。

BOSS：突击炮レーヴェ战

LV 57	突击炮レーヴェ	HP 441000
CHAIN 95	BREAK？	掉落：ジャイロセンサー、压电素子（稀）
状态	激痛、忘却无效	
属性	火、冰、雷无效，物理、魔法半减	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.使用ウィーク魔法造成的各属性劣化非常有效。	

要点 使用**ウィーク**魔法造成的各属性劣化非常有效。兵器制限解除之后会使用**レールキャノン**攻击，造成很大伤害。**レールキャノン**可以通过攻击来打断。

BOSS：召唤兽ブリュンヒルデ战

LV？	召唤兽ブリュンヒルデ	HP？
CHAIN 70	BREAK？	掉落：–
状态	全状态无效	
属性	火吸收，冰弱点	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认强化支援我方之人为其主。	

要点 积攒连锁槽，Drive槽就会上涨。由于是火吸收、冰弱点，所以让香草用冰魔法**ブリザド**进行攻击。为此要先用「侦察」技能探测敌人。比起物理攻击，魔法攻击涨槽的速度更加快。这场战斗是中盘比较难的一场BOSS战。为了尽快解决战斗，必须加好**ヘイスト**、**フェイス**等魔法。

第九章 旗舰パラメキア

TECHNOLOGICAL PROCESS

主角大部队这方面，注意强化一下水晶盘，附近的敌人强度高了不少，能力太低的话必定陷入苦战，主力配置仍然是以雷霆（追击手）+云芳（攻击手）+霍普（追击手）为主，其中状况危急时，让云芳适时切换一下防御手吸引火力，争取一下时间让霍普进行回复工作。需要指出的是这里附近的敌人可以反复刷出，甚至不用切换地图，只要每次打完后离开一定的距离后便能重新刷新，可以在此赚取一些CP点数。

LV 56	袭击骑カラヴィンカ(1战目)	HP 108000
CHAIN 25	BREAK 300%	掉落：信心のタリスマン
状态	–	
属性	雷吸收，风半减，物理半减	
特性	1.进行猛烈的雷属性攻击。2.进行强烈的物理攻击。3.使用スロウ造成的ATB槽减速非常有效。4.使用カーズ造成的妨碍行动的诅咒非常有效。	

要点 用**スロウ**减速ATB槽或是用**カーズ**进行行动妨碍非常有效。起初用ENH和JAM来调整能力。

LV 56	袭击骑カラヴィンカ(2战目)	HP 122400
CHAIN 70	BREAK 300%	掉落：信心のタリスマン
状态	–	
属性	雷吸收，风半减，物理半减	
特性	1.进行猛烈的雷属性攻击。2.进行强烈的物理攻击。3.使用スロウ造成的ATB槽减速非常有效。4.使用カーズ造成的妨碍行动的诅咒非常有效。	

要点 紧接着第一回的连战。这回敌人会使用**雷ブレス**和**ヘルブラスト**等强力的雷属性攻击，还是推荐装备上**雷の指轮**会比较好。而场上的状况危险时要及时切换防御型或者回复型的配置来应对。

BOSS：バルトアンデルス、ファルシ右外装、ファルシ右副次装、ファルシ左外装、ファルシ左副次装战

LV 56	バルトアンデルス（1回目）	HP 462000
CHAIN 100	BREAK？	掉落：精灵の指轮
状态	全状态无效	
属性	全属性耐久	
特性	1.不击破防御外甲的话难以造成伤害。2.妨害・弱体系能力无效。	

LV 51	ファルシ右外装	HP 50400
CHAIN 80	BREAK 150%	掉落：精灵の指轮
状态	激痛、忘却、即死无效	
属性	火吸收，冰弱点，雷、水、风、土半减	
特性	1.进行危险的魔法攻击。2.大多数时间内应该集中攻击一体，减少数量。3.吸收火属性回复HP。4.冰属性弱点。	

LV 51	ファルシ右副次装	HP 50400
CHAIN 80	BREAK 150%	掉落：精灵の指轮
状态	激痛、忘却、即死无效	
属性	火吸收，冰弱点，雷、水、风、土半减	
特性	1.进行危险的魔法攻击。2.大多数时间内应该集中攻击一体，减少数量。3.吸收火属性回复HP。4.冰属性弱点。	

LV 51	ファルシ右外装	HP 50400
CHAIN 80	BREAK 150%	掉落：精灵の指轮
状态	激痛、忘却、即死无效	
属性	火、冰、风、土半减，雷弱点、水吸收	
特性	1.进行危险的魔法攻击。2.大多数时间内应该集中攻击一体，减少数量。3.吸收水属性回复HP。4.雷属性弱点。	

LV 51	ファルシ左副次装	HP 50400
CHAIN 80	BREAK 150%	掉落：精灵の指轮
状态	激痛、忘却、即死无效	
属性	火弱点，冰吸收，雷、水、风、土半减	
特性	1.进行危险的魔法攻击。2.大多数时间内应该集中攻击一体，减少数量。3.吸收冰属性回复HP。4.火属性弱点。	

要点 2人装备魔法防御+10%的**ルーンブレス**、其余都装增加HP的装备。最初由于全属性耐久，所以妨害・弱体系能力无效，必须破坏掉全部4个外装甲。最初防御外甲会使用**ファイア**、**サンダー**、**ブリザド**、**ウォータ**，防御外甲中的一个被半破坏时，会使用魔

力高 P，技能变为ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ウォタラ，防御外甲中的两个被半破坏时，再次使用魔力高 P变为ファイガ、サンダガ、ブリザガ、ウォタガ。右外装为火吸收・冰弱点，右副次装为雷吸收・水弱点，左外装は水吸收・雷弱点，右副次装为冰吸收・火弱点，大家不要搞混。

最初魔法攻击异常猛烈，设定为「勇战の凯歌」边回复边攻击。对防御外甲使用「侦察」之后，同伴会针对弱点进行打击。防御外甲全部破坏之后，BOSS耐性会回到标准状态，攻击能够造成普通的伤害了。BOSS的技能为「タナトスの嘲笑」的激光扫射，「灭びの洗礼」、「ルインガ」的魔法攻击。デストルード蓄力之后放射的攻击会造成很大的伤害。还有注意的就是デストルード开始之后连锁槽会被清空。蓄力中给予BOSS一定程度的伤害之后，デストルード的伤害会减少。蓄力时，先回复好之后，切换为「ラッシュアサルト」来再次增加连锁槽，受到攻击之后立刻切换「フェニックス」来进行回复。

第十章 フィフス・アーク

TECHNOLOGICAL PROCESS

前章结尾时全部角色终于集齐，而本章开始不久也可以进行自由调整队伍了，而每个角色的职务路线也全部开放，只要CP值够多，每个角色都可以成长为全能战士。对于那些对FF系列一贯采取完美存档的玩家来说，漫长的育成之路现在才刚刚开始……

BOSS：シド・レインズ战

LV 68	シド・レインズ	HP 226800
CHAIN 90	BREAK 300%	掉落：精灵の指轮
状态	虚脱、即死无效	
属性	–	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.进行危险的魔法攻击。3.使用スロウ造成的ATB槽减速非常有效。4.会调整职务作战。	

要点 行动模式会根据职务改变，耐性也随之变化。使用スロウ造成的ATB槽减速非常有效。

BOSS：召唤兽バハムート战

LV ?	召唤兽バハムート	HP ?
CHAIN 90	BREAK ?	掉落：精灵の指轮
状态	猛毒、激痛、忘却、虚脱无效	
属性	–	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认坚守忍耐之人为其主。3.承认弱化妨害敌人之人为其主。	

要点 云芳、雷霆、香草的队伍进行战斗。配置设定为「抗战の赞歌」（云芳DEF、雷霆BLA、香草HLR）。巴哈姆特会使用インフェルノ、エアリアルレイヴ、ヘビーストライク、イグニス等强力的技能。比起进攻，云芳选择防守的话，Drive槽会积攒得更快，使用雷霆进行魔法攻击就能使槽上涨了。

第十一章 グラン＝パルス

TECHNOLOGICAL PROCESS

本章的重点是有两场召唤兽之战，分别是霍普的亚历山大和香草的赫克顿盖尔。而任务模式也终于开启，以后见到冥碑就可以直接接到任务，而游戏后期的任务数量非常之多，且是可以重复进行的，素材、钱包括任务评价都可以反复去刷，游戏中的一部分装备和物品是只有在任务中才能得到的。

BOSS：召唤兽アレキサンダー战

LV ?	召唤兽アレキサンダー	HP ?
CHAIN 85	BREAK ?	掉落：精灵の指轮
状态	迟缓、猛毒、激痛、忘却、虚脱无效	
属性	–	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认治愈伤痛之人为其主。3.承认强化支援我方之人为其主。	

要点 最初使用「忍耐の守护者」让霍普给全员挂上プロテス。BOSS会由破坏の拳×2发动，后半会进行两次击飞的攻击。受到攻击之后切换为「フェニックス」或「抗战の赞歌」来回复。回复完毕之后用「ラッシュアサルト」来攒连锁槽。如此重复直到战斗结束。此战中，活用云芳的防御手职务可以让霍普尽量少受到伤害，这一点是本战的重中之重。

BOSS：召唤兽ヘカトンケイル战

LV ?	召唤兽ヘカトンケイル	HP ?
CHAIN 90	BREAK ?	掉落：精灵の指轮
状态	迟缓、猛毒、诅咒、激痛、忘却、虚脱、即死无效	
属性	–	
特性	1.承认能够积攒Chain Bonus之人为其主。2.承认治愈伤痛之人为其主。3.承认弱化妨害敌方之人为其主。	

要点 香草、云芳的队伍进行战斗。通过回复、弱化、来使特殊槽上升。推荐使用香草JAM的「デスペル」，BOSS的物理攻击比较强力，所以推荐装备HP加、物理防御、自动プロテス的饰品。

BOSS：ファルシ＝ダハーカ战

LV 53	ファルシ＝ダハーカ	HP 2814800
CHAIN 70	BREAK 320%	掉落：テトラテイアラ
状态	弱心、猛毒、诅咒、激痛、忘却、虚脱、即死无效	
属性	物理半减	
特性	1.进行危险的魔法攻击。2.拥有各属性耐性劣化(ウィーク)的能力。3.拥有魔法攻击强化(フェイス)的能力。4.使用ウィーク造成的各属性耐性劣化非常有效。	

要点 ウィーク、デプロテ、スロウ非常有效。BOSS崩溃之后可以用「ラッシュアサルト」一口气造成大伤害。在焦热の～、极寒の～发动前切换成「フェニックス」，受到攻击之后立即回复。疫病の～之后也切换为「フェニックス」用エスナ解除。

BOSS：バルトアンデルス战

LV 53	バルトアンデルス(2回目)	HP 3307500
CHAIN 60	BREAK 200%	掉落：女神の加护
状态	猛毒、诅咒、激痛、忘却、虚脱、即死无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土半减	
特性	1.拥有猛毒バイオ的能力。2.拥有封锁行动的虚脱(ダル)能力。3.拥有妨害行动的诅咒(カーズ)能力。	

要点 第一形态只会使用激光，第二形态会使用バイオガ（猛毒）、カースガ（诅咒）、ダルガ（虚脱）。第三形态会使用タナトスの哄笑、アポトーシス。长时间的战斗会导致受到「死の宣告」，所以必须尽早击败。用「狮子心王」等中的ENH挂上辅助魔法之后用「ラッシュアサルト」进行攻击。受到「タナトスの哄笑」的大伤害之后用「惠みの慈雨」进行回复。被アポトーシス将能力初期化之后再次使用「狮子心王」提升能力。

虽然アポトーシス能将我方的ENH魔法全部初期化，但是它自身对于JAM魔法的耐性却不怎么样。デプロテ・デシエル・スロウ・ウィーク都能高效率命中，于是可以追求2人JAM、防守最小化以求崩溃状态连出的短期战斗。首先使用「冥界のコーラス」成功挂上上述的妨害弱体魔法，然后换至「勇战の歌」、「ラッシュアサルト」迅速追求崩溃。用「冥界のコーラス」所积攒的连锁槽应该就有一半左右了，所以第一次崩溃应该很快就出现了。

第十二章 圣府首都エデン

TECHNOLOGICAL PROCESS

至此，流程部分将迎来终盘，若玩家觉得角色能力不够强的话可以暂且把主线放一放打打冥碑中的任务，CP的获得是一方面，另一方面也能得到一些其他装备。当一行人到达圣府军总部门前时，这里新出现的杂兵会使用即死魔法，一定要小心，弱化术对其能造成很好的效果，一定要多多使用。

BOSS：守护骑アナヴァタプタ战

LV 53	守护骑アナヴァタプタ	HP 280500
CHAIN 20	BREAK 250%	掉落：テスラタービン
状态	猛毒、激痛、忘却、虚脱、即死无效	
属性	雷弱点	
特性	–	

要点 战斗以骑乘オーディン的状态开始。只要能用オーディン的攻击将其崩溃的话很快就能结束战斗。没能干掉的话再召唤一次就好了。从オーディン身上下来的话敌人会用オートキャンセラ一将全部攻击无效化，只能凭借崩溃来解除，这一点比较麻烦。

BOSS：プラウド・クラッド战(1回)

LV 53	プラウド・クラッド(1回目)	HP 1530000
CHAIN 90	BREAK 150%	掉落：粒子加速器
状态	全状态无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土半减	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.妨害・弱体系能力无效。	

要点 由于妨害・弱体系能力全部无效，所以装备了HP饰品的霍普比起香草来更加有用。战斗开始的时候攻击还不是很强，趁这时候用ENH把魔法挂满吧。造成一定伤害之后敌人リミッター（限界）解除，给自己加上了不可驱散的强化效果。リミッター解除后的报复攻击要靠DEF和HLR来回复。BOSS的物理攻击非常猛烈，推荐装备上有物理耐性的饰品。

BOSS：プラウド・クラッド战(2回)

LV 53	プラウド・クラッド(2回目)	HP 3570000
CHAIN 70	BREAK 150%	掉落：ロイヤルガード
状态	全状态无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土半减	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.形态会发生变化。3.妨害・弱体系能力无效。	

要点 战斗开始先用ENH2人加上プロテス和シエル、ヘイスト等 助魔法。最初的连发ミューオンバスター用ケアルラ魔法连打来扛。然后敌人会进入防空模式。进行エネルギー充填的时候可以通过进入崩溃状态来打断。报复攻击用HLR的恢复或者用DEF来顶。之后敌人进入防空模式会リミッター解除，HP全恢复。打不赢的话到店里去买ジェネラルベスト(物理防御+15%)来给全员装备上。

第十三章 オーファンズ・クレイドル

TECHNOLOGICAL PROCESS

本章基本全是一路的BOSS战，没有什么流程可言，只需要把角色的育成努力提高到目前为止所能达到的最高高度就可以了，毕竟剧情部分相对于隐藏要素方面还是没那么高要求的，而作为准备将水晶盘和冥碑全部击破的玩家来说，本作的故事部分只是开胃菜而已，至于游戏的结局，老规矩，还是请大家配合后面的剧情小说来自行观赏吧。

BOSS：バンダ－ナスナッチ、ジャバウォック战

LV 9	バンダーナスナッチ	HP 254250
CHAIN 50	BREAK 200%	掉落：月花の种，星花の种（稀）
状态	弱守、激痛、虚脱、即死无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土半减，物理无效、魔法耐久	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.使用デシエル造成的魔法耐性下降的弱心非常有效。3.使用ウィーク造成的各属性耐性劣化非常有效。	

LV 14	ジャバウォック	HP 678000
CHAIN 70	BREAK 300%	掉落：–
状态	弱心、激痛、虚脱、即死无效	
属性	火、冰、雷、水、风、土弱点，物理半减、魔法无效	
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.使用デプロテ造成的物理耐性下降的弱心非常有效。3.使用バイオに造成的猛毒非常有效。	

要点 バンダーナスナッチ的物理无效・魔法耐久・6属性半减。使用デシエル造成的魔法耐性减少，ウイ

一ク造成的魔法耐性劣化都非常有效。

ジャバウォック则是物理半减・魔法无效・6属性弱点。使用**デプロテ**造成的物理耐性减少，**バイオ**的猛毒都非常有效。用JAM解除掉**バンダーナスナッチ**的耐性然后将其击倒。不使用JAM的话就从**ジャバウォック**开始打起。敌人在战斗中会互相回复HP，必须要打出回复以上的伤害。

BOSS：侵攻制压骑ウシュムガル

LV 15	ヴラディスラウス		HP 734500
CHAIN 95	BREAK ?	掉落：－	
状态	猛毒、劣化、激痛无效		
属性	火、冰、雷、水、风、土弱点，魔法半减		
特性	1.进行强烈的物理攻击。2.进行危险的魔法攻击。3.拥有使物理耐性降低(デプロテ)的能力。4.拥有降低魔法耐性的弱心(デシエル)能力。		

要点 攻击力非常高，必须配备DEF。「生者必灭」时会降低物理耐性，注意用**エスナ**回复。

BOSS：决战骑ティアマット战

LV 15	决战骑ティアマット		HP 3820000
CHAIN 75	BREAK 200%	掉落：インペリアルガード	
状态	全状态无效		
属性	火、冰、雷、水、风、土半减		
特性	1.进行冰属性的猛烈攻击。2.进行强烈的物理攻击。3.形态会发生变化。4.妨害・弱体系能力无效。		

要点 最初停留在空中使用**アイスグレネード**（冰）、**テイルクラッシュ**（物理）等技能。过一会后使用强制降下，降至地面。之后会使用**ビームレイン**、**フォトンブラスター**（全体）、**ピンポイントレイ**等技能。之后又会通过攻势起动再次移动到空中，使用**オーバードライブ**将全能力提升＆回复HP99999。在地面上的时候如果崩溃了则可以挑空。另外，只有降落在地面上的时候，异常状态才有效。

BOSS：バルトアンデル战

LV 54	バルトアンデルス(3回目)		HP 5227500
CHAIN 70	BREAK 250%	掉落：インペリアルガード	
状态	猛毒、诅咒、激痛、忘却、虚脱、即死无效		
属性	火、冰、雷、水、风、土半减		
特性	进行无属性的攻击。		

要点 使用JAM弱体化和ENH辅助魔法很轻松就能打赢。但如果受到「**アルテマ**」或是「**タナトスの哄笑**」的大伤害后要切换到回复系配置。

BOSS：オーファン战（1回）

LV 54	オーファン(1回目)		HP 6780000
CHAIN 70	BREAK 400%	掉落：インペリアルガード	
状态	激痛、忘却、虚脱、即死无效		
属性	物理、魔法半减		
特性	1.应该集中攻击使其break。2.进行无属性的攻击。3.有封印魔法的忘却(フォーク)能力。		

要点 与**バルトアンデルス**的连战。即使选择了Restart的情况下，菜单结束后也是立刻进入战斗。**オーファン**有「阳の极」和「阴の极」两种模式（这一点可以通过观察空中飘浮着白or黑的球来判别），根据模式不同使用的技能也不同。

战斗一开始会进入「阳の极」模式，之后会按阳＞阴＞阳＞阴…这样交替着变换。BOSS在还剩下三成HP的时候则会进入「阴阳双极」模式，此时会同时使用阴与阳两方的招式来攻击。

包括战斗开始在内，敌人在「阳の极」「阴の极」模式切换的时候，会使用技能「心无い裁き」。这是无视防御的全体比例伤害，全员必定会进入濒死状态，所以当转换模式的提示一出现就要切换配置，尽量全员HLR迅速回复。

「阳の极」模式中以全体通常物理攻击为中心，只要注意好变模式时的「心无い裁き」就问题不大。这个模式下是进攻的好机会，全员猛攻。「阴の极」模式切换后，除了「心无い裁き」会使用很多其他的技能。经常注意使用**ヘイスト**、防御姿态等，只要不是没有HLR的队伍就不会太危险。「**杀戮のエディプス**」为即死攻击，推荐事先给队长装备上「**天使の冠**」。「**苦しみの连锁**」的异常状态攻击，总会造成激痛＋忘却导致我方无法行动，注意活动没有被封印的各种指令，准备好全种类的道具也比较安全。

进入「阴阳双极」模式后，就不会切换模式了，而「心无い裁き」也不再使用，但仍然会使用阴模式的技能，所以仍要注意防御。

BOSS：オーファン(2回)

LV 54	オーファン(2回目)		HP 3390000
CHAIN 50	BREAK 500%	掉落：インペリアルガード	
状态	猛毒、激痛、忘却、虚脱、即死无效		
属性	物理、魔法无效		
特性	1.会使用倒计时结束后强制战斗不能的「死の宣告」。2.崩溃状态之外无法造成伤害。3.具有封印物理能力的激痛(ペイン)能力。4.会进行具有物理・魔法双重属性的攻击。		

要点 战斗一开始，BOSS会施放「死の宣告」，要在4000的倒计时内打掉其3,390,000点HP。全物理攻击与魔法攻击都无效，只能是将其打至崩溃状态后才能对其造成实质上的伤害。此时可以用强化手和弱化手对其强化和弱化之后再猛打至崩溃。如果状态变化被BOSS解除，马上要再次补上，总之状态提升和弱化系魔法是本战的核心，大家加油。

被命运引导的奇幻旅程正式开幕！

序

天空漂浮的乐园——茧中生活的人们，都相信自己居住的世界是个理想乡。乐园茧在圣府的统治管理下，维持着和平与繁荣，并且人们享受着来自人类守护者“法尔希”的祝福。

茧中的人们就这样过着安逸的日子，直到某日，憎恶乐园的“法尔希”出现了，它来自人们意识中的那个禁忌的魔境，下界“脉冲”。由于脉冲法尔希的到来，乐园茧的和平岁月随即宣告终结，人们受到了法尔希的诅咒，逐渐变为了恶魔。

被法尔希选中的少数人——露希，身体上永远无法抹消的烙印，让他们随时想起自己应去完成的使命。面对这比死亡还要残酷的命运，他们会如何选择呢？

祈祷救世主的出现。

尽己所能的守护世界。

发誓要改变这残酷的命运。

思想错综复杂的交汇13日之后，他们的战斗开始了！

第一章

~为了回家而战~

一辆列车正在高速的行驶，车内的乘客似乎有些异常。在车厢门打开后，一名全副武装的士兵走了进来，对乘客开始了逐个的排查。

坐在座椅上的一对男女似乎有些忌讳，小声的开始商量下一步的行动。趁着士兵的一个不留神，二人向着士兵冲了上去，但这一举动招来了更多的士兵。没过多久，在全部的士兵便倒在了二人熟练的格斗技下。不过，经过了短暂的胜利之后，列车受到了敌人飞行兵器的打击，面对强大的机械兵器，打劫列车的二人组中的男性显得有些胆怯，而女性则义无反顾的冲了上去。

身手矫健的女性名为雷霆，言行搞笑的男性名为萨兹，经过二人的协力配合，强大的机械兵器掉进了深渊之中。从危机之中解脱过来的萨兹仍旧不忘调侃，但比起这个，他真正关心的，还是雷霆的身份以及这次行动的目的。

一路上堵截的士兵不断，甚至还出现了专门追击犯人用的军犬。但这种程度的战力，仍然不能拦住雷霆的脚步。就在雷霆与萨兹轻松的层层突破之际，一颗火球飞速的落在了二人面前。眼看已经被炸断的通路，雷霆焦急的使用了某种特殊的力量，试图飞过断桥。但此时萨兹却一把将她搂住，声称不要将他一人丢下。愤怒的雷霆对其一同猛踹，不过却因此耽误了使用特殊力量的时间。

趴在地上的萨兹灵机一动，提议另选“工具”来继续前进。萨兹所指的工具，就是一艘检修中的运输艇。当然了，运输艇可不是想坐就坐的。守卫它的上级士兵毅然决定要给二人一个“痛快”，但不幸的是，他错误的估计了雷霆与萨兹的实力，自己倒先落了个痛快。

在启动开关的时候，萨兹又再次询问雷霆的目的。一直以来避而不答的雷霆，伴随着严肃的面容，说出了一句话，“脉冲的法尔希”。听到这句话的萨兹立即变得沉默了……

~一位母亲之死~

另一方面，伴随着圣府伪善的演说，两股势力正在激烈的进行着对战。圣府正在将一批生活在茧中的居民流放到下界脉冲上去，名义上这是为了守护生活在茧中的其他居民，但实际上……私设武装组织“诺拉”对圣府的这一行为予以坚决的否认。头领斯诺带领着诺拉的战士们拼死也要解救这些即将成为活祭品的居民们。

面对圣府军的精锐部队PSICOM，斯诺带领着几名部下实行了强袭作战。一路上除了接连倒下的敌人之外，还有很多无辜死难的普通平民的尸体。斯诺一行人最终找到了即将被流放到脉冲的平民们。见到他们后，斯诺信誓旦旦的保证，要和他们一起“回家”。而因此受到了感动的平民中的一部分人，也主动拿起了武器，决心与诺拉的战士们共同战斗。在这其中，一位年轻的母亲也毅然拿起了武器，为了守卫自己心爱的孩子……

临出发之前，斯诺想将最后一把枪交给留下的人，当他递给刚才那个要与他们一同作战的母亲的孩子时，他却怯的向后退了好几步，而坐在他身后的一位红发少女却大胆的接过了斯诺的枪，还调皮的跟他开了个玩笑。然而，这位红发少女的真实身份，绝不仅仅是一个等待着被流放的普通平民……最后，斯诺还不忘大喊一声，“我们要一起回家！”以此来振奋大家的士气。

挥军返回支援自己同伴的斯诺等人，在途中遭到了敌方的伏击，面对敌人空投下来的巨大怪兽，斯诺等人只好殊死反击。虽然斯诺等人再次挫败了敌人的进攻，但PSICOM并没有就此收手的打算。在巨大怪物倒下之后，大型空飞兵器向地面展开了扫射。眼看己方损伤逐渐增加，斯诺铤而走险冲出了掩体，去抢远处地上的火箭发射器。但他却不幸失败了……就在敌人的大炮准备给他最后一击时，一枚火箭弹飞速射出，准确的命中了敌人的空飞兵器。发射这枚火箭弹的不是别人，正是那位年轻又坚强的母亲。

松下一口气，站起身来的斯诺，突然发现刚才已经被击落的空飞兵器将主炮瞄准了他们，就在刹那间，炮弹已经朝他飞了过来……下一个瞬间，爆炸身亡的同伴，破碎的断桥以及倒在他身上的那位母亲……虽然斯诺还无法立即接受这突如其来的一切，但生命的倒计时已经不允许他再多想什么了。断桥进一步的下滑，刚才侥幸没有被炮弹炸死的人们也纷纷随着断桥的落下而一起葬身。斯诺则是用尽了最后的力气，单手抓住了一根即将脱落的钢筋，而另一只手则紧紧地攥着那位已经昏迷的母亲的手。年轻的母亲醒来后的第一句话，也是最后一句话是，“请照顾好我的孩子”，随即无力的脱离

了斯诺的手臂，坠向深渊之中……

年幼孩子的大声哭泣，也无法使时间倒退，眼看危险又至，站在他身边的红发少女一个嘴巴将其抽醒，随后二人慌忙而逃。再看斯诺这边，随着钢筋的最终脱落，他也追随年轻母亲而去……

~交错的命运~

视角再次切换到雷霆与萨兹这边，坐在运输艇上俯视下方的萨兹不禁感叹，"圣府这是在干什么！无差别攻击吗？"，"这只不过是他们清除危险分子的一种手段罢了"，雷霆的话中似乎还另有深意。简单的理解，便是有可能成为露希的人，全部要以流放的借口，将他们从茧中清除掉。当然了，比起麻烦的流放，还有更简单的方法，那就是目前他们所看到的这幅光景了。

圣府军的追兵再次追上了他们，当追击而来的人型机动兵器倒下后，雷霆的耳中传来了警报声。随即，圣府军的超大型战舰登场，面对圣府军的降服劝告，雷霆与萨兹不以为然，同一时间，再次侥幸逃生的斯诺也从废墟中爬了起来。

失去了母亲的少年名叫霍普，眼看周围的小孩与母亲相抱在一起，他心中的悲伤再次涌了上来。刚才与他一起逃命的红发少女、香草再次微笑着鼓励他，一个热情的拥抱之后，少女转身离开，而霍普则追寻香草而去。

另一方面，雷霆与萨兹正准备前往敌人的战舰内部一探究竟，与雷霆华丽的从高空飞落，而后优美的落地相比，萨兹则是像个白痴般的摔了下来，好在掉落时有雷霆的特殊能力保护，否则他此时已经变成"相片"了……

视角再次切换到斯诺这边，虽然侥幸逃生，但心情仍旧十分沮丧。在他的得利部下卡多的劝说下，斯诺鼓起勇气，两人一起对敌人的巡逻小队发动了强袭，并成功的抢到了巡逻艇。

经过一番空中飙车，两人返回了合流地点，侥幸生存的其他同伴已经在此等候斯诺很久了。除了诺拉的同伴外，刚才混在平民中的香草与霍普也来到了此处。本想向斯诺道谢，但霍普最终还是因为胆怯而没敢上前。斯诺在稍作休息后，只身前往"遗迹"去迎娶他的新娘。

眼看着斯诺远去的身影，霍普有些懊悔，香草则为他出主意，由霍普来驾驶剩下的一架巡逻艇，去追寻斯诺。被香草推上巡逻艇的霍普仍就心存顾虑，但在香草的贴身拥抱下，霍普一咬牙，转动了巡逻艇的油门，直奔遗迹而去。眼看两个小鬼的胡闹，卡多急忙飞奔过来制止，但是为时已晚……

第二章

~追寻斯诺~

只听一声巨响，霍普与香草二人从巡逻艇上摔了下来。知道自己已经平安到达下界遗迹中的香草显得格外兴奋，而霍普仍就是老样子。在发现了一个魔法杖后，香草更是开心的跳起舞来，但她的这一行为却招来了远处的军犬……

在追赶斯诺的路上，霍普一再的提醒香草，这里不是他们该来的地方。而香草则不以为然，继续用甜美的拥抱来打消霍普的不安，不过，香草这次的拥抱似乎失去了以往的效果……就在二人争执之时，远处传来了斯诺的喊声。

~恐怖的法尔希~

斯诺只身一人在遗迹中穿梭，在其开启了某处的开关之后，整个遗迹的地形发生了变化，似乎通往新娘"赛拉"处的大门已经打开了……

另一方面，雷霆手中的利剑不断的砍向魔法结界，但结界仍然没有被破坏的迹象。坐在一旁的萨兹有点按耐不住了，不过雷霆似乎还有最后的手段没有用，她先骗过萨兹，然后"轻易"的将带有魔法结界的大门打开。面对萨兹白痴般的提问，雷霆仍就完全无视。

由于斯诺的举动，原本已经无路可走的香草与霍普再次踏上了深入遗迹内部的旅程。

~露希之影~

当香草与霍普来到遗迹中的一个十字路时，噩梦发生了。死骸——没有完成法尔希使命的露希所化成的怪物。四面八方突然出现的死骸将二人团团围住，就在危机一发之时，斯诺冲了上来。

解决掉恐怖的死骸后，出于对两个小鬼安全的考虑，斯诺决定还是带着他们一起去迎接赛拉。临行前，香草叫住斯诺，问他赛拉是他的什么人。而斯诺的回答却令二人十分震惊。"赛拉、是我未来的新娘，同时、也是被脉冲法尔希选中的露希……"

视角再次切换到雷霆与萨兹这边，面对萨兹一路上的反复询问，雷霆终于开口说出了她来遗迹的目的。原来她与斯诺的目标是同一人——斯诺的未婚妻，雷霆的妹妹赛拉。虽然明知道成为露希的人，无论是否完成了法尔希的使命，其最终的结果都是死路一条，但雷霆以及斯诺仍然还是没有放弃，拼死也要夺回萨拉……

~解救露希~

扫除一路上拦截的死骸，雷霆终于见到了自己的妹妹、赛拉。当她将昏迷不醒的赛拉抱起时，萨兹提醒道，"她的手臂上已经有了刻印，脉冲法尔希的露希，可是茧的敌人啊！而且无法完成使命的露希，就会变成死骸……""杀死她才是最好的解脱吗？"雷霆此时的表情十分无奈。

突然，远处传来了斯诺的声音。他急匆匆的冲过来攥住刚刚苏醒过来的赛拉的手，身旁的雷霆则以一种憎恨的眼神看着斯诺……声称要守护赛拉的斯诺，却遭到了雷霆的反驳，"就是因为你没能保护好赛拉，她才会变成现在这个样子！"看到自己的两个亲人在相互争执，赛拉用虚弱的声音替斯诺说情，"他做到了，不仅是守护我，还守护了茧……"莫非赛拉的话，与法尔希的使命有关？如果是这样的话，她已经完成了法尔希的使命吗？就在众人疑惑重重之际，赛拉的身体产生了变化。晶莹剔透的水晶般物质逐渐的包围了她的全身，在她意志消失的那一刻，脸上流露出的是对斯诺的感激、以及不舍……

时间只是过了片刻，赛拉便已经完全化为了结晶体。从她眼中飘落的一块眼泪状的结晶碎片缓缓的落入斯诺的手中，这就是她留给爱人最后的纪念……完成了法尔希使命的露希，便会转化为水晶，因此而获得永恒。面对传说般的现实，众人皆惊叹不已。但此时的雷霆已经无法再控制自己悲伤的情绪，她将自己的悲愤转化为了力量，并狠狠的用在了斯诺身上。"什么未来，你只不过是在自欺欺人而已"面对雷霆的怒斥，斯诺并没有反驳……就在此时，遗迹发生了大范围的震动，原来，PSICOM的总攻击已经开始了。

~毁灭法尔希~

一阵短暂的攻击过后，PSICOM停止了行动。斯诺等人趁此机会冲向了法尔希所在的区域，试图祈求法尔希让赛拉复活。在区域的终点，斯诺等人见到了传说中的法尔希。"赛拉已经完成了你的使命，快把她变回原来的样子！"斯诺大声的向法尔希呼唤，但对方没有任何的回应。"请你把赛拉复原吧，作为代价，我愿意成为你的露希！"无奈的斯诺苦苦的哀求着法尔希。终于，雷霆按耐不住了。"白痴，法尔希怎么会听你的请求呢！"雷霆挥起手中的利剑朝法尔希砍去。但这种轻微的斩击对其造成不了任何的伤害。突然，一直沉默的法尔希启动了遗迹的某个装置，一阵强烈的闪光之后，法尔希显现出了它的真面目。胆怯的霍普转身便逃，但回去的通路已经被强力的魔法结界封锁了，背水一战已是在所难免。

当众人协力击倒了法尔希之后，奇异的事情再次发生了。绿色的水晶，漂浮的空间，以及巨大神秘物体、法尔希。就在众人还处于迷茫之际，法尔希已经发动了攻击，无数条发光的触手将众人紧紧绑住。随后，所有人都被法尔希打上了露希的刻印。紧接着，巨大的爆炸似乎要将一切都毁灭，随着爆炸众人纷纷被投了下去……

~被诅咒的宿命~

城中的人们欢聚在一起，共度美好的节日。酒吧之中，只见斯诺急匆匆的赶来，但似乎他来迟了一步，与他相约的赛拉等候多时，见他不来，便去桥边乘凉了。斯诺得知后又急匆匆赶往桥边，"我会在明天向姐姐交代我们的事。"看到斯诺后赛拉开心的说，由于担心姐姐不高兴，而没有将她与斯诺交往的事告诉姐姐。

看着天空中华丽的火花，本应该与恋人依偎在一起的赛拉，此时却显得有些失落。"露希在完成法尔希的使命后，就会变成水晶，而如果没有完成，则是变成……"斯诺一把搂住赛拉娇小的身躯，"我不会让你变成怪物的！"紧接着，斯诺掏出了昨天为赛拉精心挑选的礼物——一条造型奇特的项链。看着斯诺亲手为自己带上项链后，赛拉开心的笑了，而斯诺的承诺更令她感到了安心，"无论发生什么事，我都会守护着你的，直到永远！"接受了斯诺求婚的赛拉，与爱人相拥在一起，享受着短暂的幸福……

第三章

~露希的烙印~

大声呼喊着赛拉的名字，斯诺从梦中惊醒过来。周围的同伴也逐个起身，面对目前的情况，众人也没有太多的时间去考虑，因为，发现他们的死骸已经冲过来了。

为了守护雷霆，斯诺奋不顾身的冲上前去，挡住了死骸的强力一击。同时，他手臂上发出了强烈的光芒，将死骸一分为二。"我们都被法尔希所诅咒了，我们都被变成露希了！"霍普痛苦的哭诉着，但众人并没有时间去顾及这个。

当全部的死骸都倒下之后，斯诺等人决定先离开这个鬼地方，而后再作商议。行进的路上，众人讨论起了使命的问题。法尔希赋予每个露希的使命都有所不同，传达的方式也不是依靠文字或是言语，而靠幻象。当露希看到来自法尔希的幻象后，就要靠自己去理解其内容，而后才能领悟使命。但在法尔希爆炸之时，众人却一同看到了一个幻象，听到了同一个声音，莫非众人的使命是一致的？"我们的使命，就是共同守护茧！"在斯诺的带领下，众人继续踏上了行程。不过，雷霆却疑心重重的走在了最后面。

~幻象赋予的使命~

行进了一段路程后，众人再次探讨起了使命的话题，萨兹认为众人的使命应该与斯诺刚才所说的正好相反才对，毕竟他们是变成了脉冲法尔希的露希，而脉冲法尔希则是茧的敌人。对此，雷霆也表示认同。就在众人又开始了争执之时，PSICOM的士兵再次出现，将众人团团围住。不过，最终也仅仅是又给了雷霆一次展现华丽伸手的机会而已。

由于斯诺的队伍中有香草与霍普这两个年幼的小鬼，所以一路上都显得十分欢快。当众人穿过一个下坡后，雷霆惊奇的发现了沉睡在水晶之中的塞拉。斯诺则立即冲到塞拉身旁，试图要将她从水晶中解救出来，就在众人纷纷协力之时，身为亲姐姐的雷霆竟然没有任何举动，只对着沉睡中的塞拉说了一句"永别了"之后，转身便走。斯诺见状劝说雷霆留下，但愤怒的雷霆再次将拳头对准了斯诺，狠狠地将其击倒在地。"你凭什么来守护我们？明明没有这个实力，却总是说大话，塞拉就是因为你……"。此时，就在离众人不远处，新的追兵已经悄悄接近了。

~决意与离别~

在众人协力干掉了强大的机器兵器之后，萨兹建议大家全体撤退，而斯诺却表示一定要救出塞拉。"你刚才所说的使命，现在已经忘记了吗？你至今仍然还是个言而无信的人。"听到雷霆的怒斥，斯诺终于冷静了下来。"我绝对不会放弃！完成我的使命，并且永远守护着塞拉！"

再次许下诺言的斯诺，一个人留了下了。而其他人则随着雷霆一起继续向前赶路。

当雷霆等人干掉了一只巨大怪物后，他们发现了大批的PSICOM士兵以及一艘大型运输艇。就在众人稍做休息的时候，大量的巡逻艇呼啸而至，试图将该区域的各个方面全部封锁，然后再逐步缩小包围圈……察觉敌人的策略后，雷霆当机立断的做出决定，在包围网彻底完成前，强行突围！

经过一路的冲刺，雷霆等人来到了废弃都市。本以为已经脱险，但这里也是早已经被PSICOM的士兵占领了。在废弃都市内的大广场上，香草被周围的美景所吸引，欢快的四处乱跑，雷霆则劝说她不要松懈。此时，一只巨大的飞行怪兽已经向广场猛冲过来。没过几回合，怪物边应声而倒，但在下一个瞬间它又奇迹般的复活了。再次击倒怪物后，香草兴奋的大喊了起来，当然了，并不是为了击倒这只怪物而高兴，她发现了沉睡在遗迹中的小型飞空艇。这样一来，大家就可以安全逃生了。

~召唤兽西瓦~

另一方面，单独留下的斯诺还在拼命的挖掘着水晶，此时PSICOM的巡逻艇已经发现了他的踪迹。面对大批从天而降的PSICOM士兵，斯诺将满腔的怒火统统发泄到了冲上来的PSICOM士兵身上。但毕竟是寡不敌众，解决了一批又一批的PSICOM士兵后，斯诺气喘吁吁的倒在了地上，身边则围满了PSICOM的士兵。就在危机之时，斯诺手腕部的露希刻印再次发出了光芒，伴随着光芒出现的还有一个魔法纹章，以及随后现身的召唤兽西瓦姐妹。

将处于危机之中的斯诺解救之后，西瓦姐妹似乎还没有完全认可这位新的主人。斯诺只好用自己的实力来证明了。成功的获得了西瓦姐妹的认可后，斯诺获得了新的"座驾"，但由于一连串的事件，已经令他疲惫不堪了。就在斯诺倒在地上喘息的时候，一名黑发女性出现了。

虽然还打算继续反抗，但精疲力尽的斯诺已经失去了还手的能力，好在黑发女性并没有打算至斯诺于死地，她挥手一击将斯诺打昏，而后交与随行的士兵将其带走……

失去意识的斯诺极力的想要清醒过来，当他再次睁开双眼时，正好看到赛拉被搬上飞空艇。黑发女性示意随行的士兵将斯诺也送走，此时他才发现，黑发女性的手臂上居然也有露希的刻印。

~逃向天空~

视角再次切换，雷霆等人乘坐小型飞空艇冲向了天空，周围的PSICOM巡逻艇纷纷将炮口转向这个寻找已久的目标。瞬间，无数的炮弹向着雷霆等人飞来。临危不乱的雷霆巧妙的躲避着火炮的同时，急速朝包围网的外围突破，在穿过了狭小的断崖两侧后，众人再次成功的脱离了危险。

此时，小型飞空艇内传来了最新的消息——圣府的伪善宣言。众人听罢还没来得及议论，PSICOM的追兵再次出现，众人只好继续逃命。好在这回又发现了漂浮在空中的法尔希，聪明的萨兹以此为盾牌，成功的挡住了PSICOM的追兵。不过，雷霆等人所乘坐的小型飞空艇也没能幸免。遭到了撞击后，从空中坠落下来。

小型飞空艇坠毁后，还没等大家都苏醒过来，PSICOM的军犬便扑了上来，雷霆见状不妙，只好一人上前迎敌。第二个清醒过来的香草看到雷霆正在独自拼杀，赶忙叫醒了萨兹与霍普。众人协力击倒PSICOM的军犬后，雷霆建议继续逃命，但香草与萨兹都表示已经累得不行了。最后，只有霍普紧跟着雷霆而去。

稍做休息后，萨兹也在香草的劝说下鼓起了精神。望着漂亮的夜空，香草似乎回想起了那个美丽夜晚所发生的事。

~不要去下界~

在那个人们聚在一起，欢度美好节日的晚上，香草独自一人看着夜空的火花，默默地许下了她的心愿。与此同时，雷霆也在这里，那晚她还是负责守护节日聚会安全的士兵。明天，就是她21岁的生日了，为此，妹妹赛拉硬要她请假休息一天。对此请求，她的上司欣然接受，并鼓励她，为了自己的妹妹也一定要出人头地才行。

第四章

~志愿加入流放者~

看着走在前面的雷霆丝毫没有停下来的意思，霍普终于忍不住的请求她等等萨兹与香草，但雷霆却仍然没有止步。二人一路前行来到废墟坑，疲倦的霍普利用短暂的休息时间与雷霆聊了起来。原来，身为军人的雷霆也是对特务部队PSICOM十分厌烦，为了追查流放事件的真相，她才采取了单独行动……

在第十三日时的波姆达车站，即将被圣府流放的一部分市民，在PSICOM士兵的监督下一个个的走上列车，其中有的市民因感到恐惧而扭身要逃，PSICOM的士兵见状，举起手中的枪，将逃跑的市民全部就地处决。雷霆为了查出事情的真相，甘愿放弃了高贵的身份，自愿成为被流放者。在等候列车的队伍中，一名黑色皮肤的爆炸头男子凑了上来，并与她一起进入了列车……

霍普此时才明白，雷霆的一系列行动都是要以她特有的方式来拯救她的妹妹赛拉。对此表示十分佩服的霍普，却遭到了雷霆的冷视。"我也是没有办法才这样做的"，面对雷霆的回复，霍普却以羡慕外加嫉妒的口气说，"那是因为你有这个实力啊！"

另一方面，香草与萨兹正在急忙追赶雷霆等人，本已气喘吁吁的萨兹在偶见香草裙底春光之后，气力回复、加紧了继续赶路的脚步。

~不幸的霍普~

当香草与萨兹赶到时，只有霍普一人坐在地上，雷霆早已独自先走一步了。此时的霍普心情已经坏到了极点，任凭香草怎么鼓励，他都振奋不起精神来。

还是在那个人们相聚一起，共同欢度美好节日的晚上。霍普与母亲共同看着夜空中的烟火，幸福的享受着节日的快乐。但当他问到母亲许下的愿望后，神色大变。"我才不需要那样的父亲回来呢！"

一直以来陪在自己身边的母亲已经不再了，而父亲又不愿意与他共同生活。当听到此话后，萨兹感言。"天下没有任何一个父亲是不喜欢自己孩子的！"随后眼眶湿润的转身而去。见此，香草也赶忙拉起霍普去追萨兹。

~失去希望的逃亡~

在三人追寻雷霆的半路上，香草看到了来自下界的战舰残骸，对此感到好奇的香草却被萨兹指责，学校的历史课一定是没好好听讲。

当萨兹等人来到一废墟的拐角处时，终于追赶上了独自先行的雷霆。合流之后众人继续逃亡，在雷霆等人来到废弃的垃圾堆放场后，一个巨大的列车型下界兵器出现了。一番苦战之后，脉冲的兵器没有倒下，反而发射了一枚飞弹，将雷霆等人炸落到了地下隧道中。面对脉冲兵器的疯狂进攻，众人只得拼死反抗。"难道下界的兵器都是这种怪物吗？"获胜后的萨兹又开始了自言自语，而雷霆则表示，无论强弱、敌人始终就是敌人……

穿过直线型的地下通路，雷霆等人再次回到了地面。没走多久，众人便在一座巨大的废墟前停下了脚步。香草与霍普在下面嬉戏，而雷霆则和萨兹做到高处闲谈起来。大家对于未来的担忧是可想而知的，不过，目前最应该去想的，还是如何保住自己的性命。

茫茫夜空之中，一艘发光的方舟显得格外耀眼，"那就是圣府的中枢、伊甸"，仰望着天空的雷霆对萨兹说到，"我们的未来，就在那里……"。听到雷霆大胆的想法，萨兹一时还无法接受。"无论是圣府的法尔希也好，还是脉冲的法尔希也罢，被变成露希的人，终究不过是个法尔希的道具。就算是变成了露希，我也不能就这么被当做道具使用。"明确了自己的行动理念后，雷霆开始了下一步计划。虽然众人纷纷反对，但即便是与大家为敌，雷霆也没有丝毫反悔之意，"我的敌人是圣府，并不是要毁掉茧。不过，下次再会时，我们可能就是敌对关系了！"说罢，雷霆一人独自离去。在场的三人并没有再继续阻止，因为，大家都已经被对未来的绝望所吞噬，今后该何去何从呢……

~召唤兽奥丁~

再次受到雷霆的大胆言论的鼓舞，霍普随后紧追雷霆而去。就在他刚刚追上雷霆时，PSICOM的士兵出现了。这一战中，霍普表现出了与以往不同的风格，无论是精神上还是行动上，都已不再是那个胆怯的少年了。为此，雷霆才勉强答应，带上霍普一起行动。而在远处观望的香草与萨兹，最终还是决定不去追赶雷霆，毕竟人各有志，二人一起踏上了继续逃亡的旅程。

雷霆带着霍普一路急行，但渐渐的霍普有些跟不上雷霆的脚步了。当二人经过一座小桥时，霍普一不小心滑倒在地，雷霆则很不耐烦的表示，他果然还是个累赘。就在此时，雷霆身上的露希刻印突然觉醒，伴随着巨大魔法阵的出现，召唤兽奥丁现身了。实力强大的奥迪单单将矛头指向了霍普，就在奥丁出招的一瞬间，雷霆挡在了霍普的面前。

被拼死抗衡的雷霆所打动，奥丁认可了这位坚强的女主人。但胜利之后，霍普改变了原来的想法，认为自己确实是拖累了雷霆。可是雷霆这次却意外的温柔，并没有责怪霍普。

当再次经过一场激战之后，疲劳的霍普再也走不动了。雷霆只好让他在此休息，自己则先去前面探路。等雷霆返回时，发现霍普已经熟睡，一直以来都精神紧绷的她，也坐到了霍普对面，稍做休息。

~萨兹的思念~

另一方面，萨兹与香草二人为了逃避PSICOM的追杀，来到了废弃物处理厂。这里好在暂时还没有PSICOM的追兵，不过遍布着机械卫兵的此处自然也不是安身之地，于是二人继续赶路。

当香草与萨兹成功脱出废弃物处理厂时，已经是深夜了。疲惫的二人决定在瀑布前暂歇一晚，等明日养足精神再继续逃亡之旅。感觉到萨兹正在步步逼近后，已经先行躺下的香草突然起身，划定了一条界线，不让萨兹靠近……萨兹只好背对着香草躺在了界线外。心事重重的萨兹一时间还难以入睡，但没过多久他就感到身后的异常，原来是香草自己跨过了界线，躺倒了萨兹身边。"果然还是个孩子啊"萨兹无奈的笑了笑。

旭日东升，黎明时分的天空中，伴随着周围无数的巡逻艇，一艘大型飞空艇正在高速行驶。飞空艇内，一头黑色长发的女性、云芳正劝说斯诺最好不要试图逃跑，否则……就在此时，一艘更加巨大的空中战舰出现在了大型飞空艇的后方，将其收纳到内部。

斯诺的双手被戴上了刑具，与他一同被转送到空母舰内的还有已经化成水晶的塞拉。舰内的司令官雷因兹向斯诺讲明了他们的目的。由于茧内市民对下界的恐惧日渐增加，圣府为安抚愚民之心，而发动了对露希公开处刑的计划。斯诺将会成为这个计划的第一个牺牲品。在雷因兹临走前，还向斯诺透露了另一个消息，圣府已经掌握了其他露希的下落，活捉他们也是早晚的事。

~露希之情~

一脸怒气的塞拉从房中走出，"我们分手吧"，对于这个要求，紧跟在塞拉身后的斯诺给与了坚决的否定。"我现在已经不能离开你了"。面对执着的斯诺，塞拉也不甘示弱，"今天就是我们最后一次相见了"。在斯诺苦苦的追问下，塞拉终于说出了分手的理由。看到塞拉手臂上的露希刻印，斯诺震惊了。随即，塞拉落泪而去，但斯诺一时间还没有反应过来，等他起身去追塞拉时，她已经不知去向了。

夕阳西下的海滩上，斯诺苦苦的寻找着塞拉。突然，他发现塞拉就在不远处的码头上看日落，于是便飞速的冲了过去。见到塞拉后，斯诺一把攥住她那柔弱的手臂，"露希是有使命的吧，我会帮你完成使命的！"眼看塞拉又要拒绝，斯诺大声的表明了自己的心意，"无论你变成什么样子，我都会永远的守护在你身边！"最终，塞拉还是被斯诺所感动，二人相拥在了一起。"即便你变成了水晶，我们也要永远在一起！"

第五章

~两人的变化~

雷霆与霍普二人成功的潜入了目的地、大森林。面对自告奋勇担任前锋的霍普，雷霆很是欣慰，"你的胆子终于变大了"。一路上霍普英勇奋战，现在的他早已不是那时的胆怯少年了。为了奖励霍普的成长，雷霆将她的护身匕首转送给了霍普。

消灭了一路上的生物兵器，二人来到一扇大门前稍做休息。此时霍普回想起了之前的同伴们，"不知大家都怎么样了……"当霍普谈到斯诺时，雷霆透露

了一个有趣的消息。原来斯诺所组建的“诺拉”的真正意义是“野猫”。“真差劲啊”，霍普的想法正好与雷霆一致。

当二人来到大森林的最下层时，发现这里已经被PSICOM改成了训练野生怪物的实验场。在经历了数场殊死战斗之后，霍普已经是气喘吁吁了。坐下来休息时，霍普掏出了雷霆送给他的匕首……看到霍普一脸焦急的样子，雷霆温和的走了过来，希望能够帮助他。原来，霍普一直认为是斯诺害死了自己的母亲，但软弱的自己有没有能力为母亲报仇。而他苦苦哀求雷霆能够带上自己的目的，就是希望借此来锻炼自己，然后，有朝一日能够与斯诺做个了断。“我们、以及赛拉都是被他牵连进来的，绝不会就这么原谅他的！”对于霍普坚定的发言，雷霆没有给与任何的回应……

广大的树海似乎没有终点。看着雷霆用手中的利刃轻易的斩断拦路的树枝，霍普十分羡慕。“我也能使用它吗？”“对你来说太重了”，雷霆的回答给了霍普不小的打击。霍普再次掏出雷霆送给他的匕首，并显现出一副不甘心的表情。

~怨恨与悔恨~

一桌丰盛的宴席，似乎是为了庆祝某件大事。宴席的一端，是满脸怒气的雷霆，而另一端则是拼命解释的赛拉与斯诺。“我绝对不会同意你们两人的婚事！”眼见哭泣着跑开的赛拉，斯诺的怒火也控制不住了，“为什么你就是不相信我呢！”“难道你想赛拉就这么孤独的终结她的生命吗！”面对毫不谦让的雷霆，斯诺气愤的转身离开，“算了，总之我一定会守护好赛拉的！”

独自站在原地生了半天的闷气，雷霆转过身来打开了妹妹送给她的生日礼物。那是一把十分精致而且极为锋利的匕首。对于身在军队的雷霆来说，这个礼物实在是太有价值了。当她细细的观看匕首时，电视中传来了最新消息。由于临海都市附近出现了下界的法尔希，为了确保茧内市民的安全，圣府决定将该区域完全封锁。

~诺拉作战~

继续赶路的霍普与雷霆来到兵器管理区域后，发现这里的守备兵纷纷倒下了。“莫非是PSICOM干的？”想要救助倒下士兵的霍普却被雷霆拦住，“记住，为了让自己活下去，就不能太仁慈！”“还有，不要因为迷茫而停下脚步，否则等待着你的，将会是无尽的绝望。”受到鼓舞，站起身来的霍普进一步坚定了自己的信念，“我要完成复仇计划！”“即便杀了他母亲也不可能再回到我身边，但、这件事也不能因为他的一句道歉就完了。”虽然雷霆这次行动的目的并不是斯诺，而是击溃圣府，但霍普坚信，只要能够顽强的活下去，一定能再见到斯诺……

眼看着就要脱出兵器管理区时，最后的守卫者登场了。面对这个强大的敌人，霍普丝毫没有退缩之意。“诺拉作战，第一阶段成功。”随着霍普的胜利宣言，巨大的怪物倒在了地上。带着胜利的喜悦，二人赶往商业都市、帕鲁姆波鲁姆。

隔着大海，雷霆远望着帕鲁姆波鲁姆。“你不打算回家看看吗？”面对雷霆的额外关怀，霍普并没感到高兴。“反正我已经变成露希了，而且母亲也已经不在了……”

第六章

~坚定的信念~

巨大的空中战舰仍在高速前进。舰内、斯诺似乎在考虑着什么。“露希狩猎作战已经正式开始了！”云芳轻松的说道，愤怒的斯诺立即进行反驳，这就是他现在唯一能做到的事情了。看着手中赛拉留给他的遗物，那深刻的回忆再次涌现出来。

在第12日的临海都市、波达姆，斯诺紧紧的拉着赛拉的手，二人拼命的跑着，后面大批的PSICOM士兵正在疯狂的追赶他们。看到停在路边的小型飞行器后，斯诺纵身一跃，跳上飞行器，而后一把将赛拉搂进怀里，启动飞行器，朝远方飞奔出去。PSICOM的士兵急忙开火射击，但斯诺早已经逃出了火力范围。但PSICOM并没有打算就此放弃。数辆巡逻艇紧追斯诺而去。面对敌人的穷追不舍，斯诺只好带着赛拉逃进了天空中漂浮的脉冲法尔希内。但当赛拉与法尔希接触的瞬间，无数的触手状物体便将她的全身包裹起来，随后便消失了。而斯诺则被爆炸的冲击弹到了海滩上。倒在海滩上望着天空中的法尔希，斯诺决心一定要亲手将她救回来。

正沉浸在回忆中的斯诺，被云芳重重的一击敲醒。从他们二人现在的对话立场上来看，斯诺已经不再是俘虏的身份了……接下来他的任务便是，协助云芳一伙，狩猎逃亡中的露希。

~无休止的逃亡~

枝繁叶茂，鸟语花香的大森林中，香草欢乐的走着，后面的萨兹则一直沉默不语。天空中不时飞过PSICOM巡逻艇，“从方向上看，应该将目标锁定在帕鲁姆波鲁姆了……”萨兹虽然想去帮助雷霆与霍普，但无奈的是，即便他与香草赶去，也只是白白送死，根本救不了雷霆。香草见状赶忙安慰萨兹，“不如，我们朝相反的方向逃命吧”这才是二人最正确的选择。于是萨兹与香草朝着诺奇拉斯所在的方向出发了。

当二人来到一处宽阔的草坪时，香草问起了萨兹的家事。“我有一个可爱的儿子”对于萨兹的回答香草感到很惊讶，“原来你已经结婚了”，但这个问题似乎让沉睡在萨兹内心深处的回忆再次苏醒。

夜晚，节日的欢快气氛充斥着整个城市。许多人们结伴来到海滩上欣赏夜空中绽放的火花。“多吉”，听到父亲的呼唤，一个黑色皮肤的小孩笑嘻嘻的转过头来。看着平日闷闷不乐的父亲，多吉希望能够让传说中的花火来实现他的愿望，让父亲快乐起来。就在萨兹举着多吉看火花的时候，一名金发女性出现在了他们父子面前……

~露希父子~

“萨兹，没事吧？”看到萨兹对着远方发呆，香草赶忙把他从回忆中唤了回来。继续赶路没多久，二人又停了下来。萨兹似乎还没有从刚才的回忆中清醒过来，香草则想办法逗他开心。不过，心情低落的萨兹还是要求独自一人小睡一会儿，而香草只好和小陆行鸟相依为伴了。对于未来的不安，是每个人都有的，包括一直以来欢快活泼的香草。想着想着，香草便进入了梦乡。当她再次睁开双眼时，萨兹不见了。

在小陆行鸟的带领下，香草找到了站在湖边发呆的萨兹。原来他的儿子多吉也是露希。当时，因为多吉想要亲眼看看圣府的法尔希，于是萨兹便带着他去外围参观，顺道还给他买了只小陆行鸟当礼物。但在参观时，萨兹一不留神与多吉失散了。当他再次见到自己的儿子时，他已经变成了茧的法尔希的露希。随后，多吉便被PSICOM所“保护”，开始了新的生活。而明白自己儿子将会面对的未来后，痛苦的萨兹无奈的选择了替他完成使命，于是才有了他与雷霆的相会。萨兹之所以变得迷茫，是因为他现在变成了脉冲法尔希的露希，与他的儿子正好是对立的关系，为此，他十分担心因为自己的关系，而导致儿子发生不幸。

~悲剧的诱因是……~

森林中的怪物种类异常丰富，随着逐渐的深入，怪物也越来越强。与雷霆那边不同的是，就凭香草与萨兹二人的实力，必定会死在强力怪物的手上。所以这一路上二人基本都是东躲西藏。但到了一个必经之处后，这里却睡着两只强力的怪物。虽然二人是绝对小心翼翼不想惊动怪物的穿过去，但走到一半时还是被发现了……无奈二人只好拼死抵抗。筋疲力尽的战胜怪物后，香草与萨兹拖着疲惫的身体继续赶路，梦幻之街诺奇拉斯已经离他们不远了。

乌云密布的天空终于下起了大雨，好在此时两人已经抵达了诺奇拉斯。从破损的护栏进入城内的香草与萨兹，赶紧找了个能避雨的地方暂作休息。“你憎恨下界的法尔希吗？”面对香草的提问，萨兹直截了当的回答，“非常憎恨！”二人的话题一直围绕在茧与脉冲的关系上，似乎香草也有着一段不为人知的痛苦经历……突然间冲到雨中的香草，用最短的时间稳定了自己的情绪，微笑着回转过来。虽然感觉有些不对劲，但萨兹还是没有察觉从她双瞳中涌出的泪水。因为，落下的雨水已经跟泪水溶为一体了。

第七章

~戒备森严的街道~

“为了守护茧中生活的市民，无论付出任何的代价，我们也要彻底完成任务……”伴随着PSICOM露希狩猎作战的最高负责人、罗休那慷慨激昂的演说，铺天盖地的PSICOM士兵按照原定计划展开了行动。

陆军特殊机动部队的一个小队正准备出发，躲在后面观察的雷霆此时有些犹豫了，而在她身边的霍普反而信心十足，“我们强行突破吧！”对自己的故乡帕鲁姆波鲁姆了如指掌的霍普，带领着雷霆从地下排水的管道进入了已经废弃的地下设施。不过，内部的构就连造霍普也不清楚，看到面带难色的霍普，雷霆笑着安慰他，“就当做是探险吧”。

走到了半路时，二人谈起了茧的法尔希的话题。人们生活在法尔希所创造的茧内，所有的生活必备品都是由法尔希创造的。对于从小就已经接受的事实，没有人给与过否定。“对于法尔希来说，我们都是寄生虫”，雷霆的言语中似乎还另有其意，但霍普的答案则更有深意，“我们更像是被法尔希喂养的宠物”。听到这番话后，雷霆似乎是恍然大悟一般，对她自己一直以来的行为都给以了否定。“我只是在逃避现实而已！”此时的霍普要比雷霆更为坚强，仍然坚定着执行诺拉作战的决心。

~无望的斗争~

继续前行的一路上，霍普与雷霆一直在争执，他们所选择的战斗之路的意义究竟何在。二人在争执中提到了各自名字的来历，寄托着父母“希望”的霍普与“闪光”、这个代表着急速成长之意的雷霆，虽然寓意很好，但他们对自己的名字都有着不满。随着心中的怨恨、无奈、责任等等感情的一并流出，雷霆的眼前似乎产生了幻觉，赛拉、还有斯诺！“难道他才是正确的吗？”对于雷霆迷茫的提问，霍普给与了坚决的反对。

雷霆自从醒悟以来，她一直都想要霍普放弃复仇的计划，好好的活下去。“我只不过是在选择如何去死而已”，雷霆不希望因自己的选择而葬送掉霍普的性命。毕竟他还有个父亲，还有一个可以回去的家。但执着的霍普依然没有动摇，至少，他没有动摇永远不再见父亲的决心……

当雷霆与霍普二人乘坐电梯再次返回地面时，广场上再次回响起了新闻消息。与报道中预言的一样，他们的行踪已经被圣府的PSICOM彻底掌握，大批的PSICOM士兵已经将他们团团包围。面对着绝体绝命的危机，雷霆对霍普下达了最后的指令，“我会用尽全力挡住敌人，你只管拼命的逃吧”。“一定要活下去啊！”就在雷霆准备拼死一战时，位于他们所在地的上方建筑发生了爆炸，硝烟消散后，一个健壮的身影出现了。“斯诺！”与斯诺一同赶来的还有云芳。

~再会仇敌~

借助西瓦的强大力量，斯诺瞬间将周围变成了冰雪的世界。现场慌作一团的PSICOM士兵赶忙向斯诺扫射，但这种程度的反击根本对斯诺造成不了伤害，而下面的雷霆也看准时机拉起霍普冲出了包围。

受到突如其来的打击，罗休不得已下令全体PSICOM士兵暂时撤退。雷霆与斯诺见面后，现场出现了尴尬的气氛。只见雷霆用力一推霍普，将他转到了斯诺这边，而后转身想走。斯诺见状冲上前去，“我要拯救赛拉，让她复活！”雷霆没有给与任何的答复，只留下一句“保护好霍普”。

刚才被斯诺一时击倒的PSICOM士兵又苏醒了过来。斯诺只好带上霍普一起撤退，临行前，云芳还不忘调侃一下，“傻瓜变成了3个人”。但在斯诺冲刺时，霍普不小心从摩托上掉了下来。为了守护霍普，斯诺只有单骑冲向了敌人。

再次脱离危险后，看着一脸疑惑的霍普，斯诺向他讲明了自己的身份。斯诺现在是圣府骑兵队的一员，虽然骑兵队也是圣府军，而且目标同样是露希，但与抹杀露希的PSICOM不同，他们的目的则是保护脉冲的露希。

与自己的仇敌相会后，霍普的内心十分混乱。“难道与圣府战斗的人都是白痴吗！”，“不是吗，死了的话也就什么都没了”，斯诺的回答令他更加痛苦。“战斗就交给我们这种白痴去做就行了”斯诺笑着安慰霍普，但这种安慰却更激发了霍普的决心，当斯诺转身前行时，他紧紧的跟在了后面，一只手伸向背后，掏出了雷霆送给他的匕首……突然，斯诺身上的联络器发出了响声。接通之后通信器中传来了云芳的责备声，“你又忘记定期联络了”，斯诺则是惯例性的道歉。接着云芳将通信器交给了另一个人；片刻、一个熟悉的声音传到了斯诺耳中，“大姐！”，“谁是你大姐！”每次听到这个称呼后，雷霆都要反驳，即便是用通信器联络的这种紧急状况下，也丝毫没有改变。

~下界的露希~

已经休整完毕的罗休再次对全体PSICOM士兵发布指令，“露希狩猎作战继续展开！全部武器的使用禁止条例一概解除，无论使用什么方法，都要确保完成任务！”听到这种荒唐的发令，城市守卫队的士兵再也忍不住愤怒了。“全兵器的使用许可？你想毁掉这个城市吗！”，“市民的避难还没有完成，你知道这会增加多少伤亡吗！”面对守备兵的质问，罗休也愤怒的表明了自己的立场，“造成现在这种情况的，不是圣府，而是对下界法尔希充满了恐惧的民众们！”

视角切换到云芳与雷霆这边。“合流的地点就定在霍普的家中，具体位置是……”，约定好合流地点后，雷霆还想告诉斯诺一下关于霍普母亲的事情，但由于受到了电波干扰，只能作罢。

在躲避PSICOM追兵的间隙，看着云芳臂膀的露希刻印，雷霆问起了她的身世。果然，与雷霆猜想的一样，刻印的不同意味着身份的不同。与雷霆、斯诺等理想乡茧中出生的人不同，云芳的故乡是在下界脉冲。而接下来的她所说的话更令雷霆震惊。“原本化为水晶的我与香草，不知为何在茧中苏醒了过来……”

~市民的敌意~

另一方面，一边躲避追击的PSICOM士兵，一边朝合流地点前进的斯诺与霍普两人，在街道的一角发现了正在被PSICOM士兵转送的帕鲁姆波鲁姆市民。原来，圣府的这次狩猎露希的行动中，还有另一个没有对外公开的目的——将与之有关的帕鲁姆波鲁姆市民统统流放到下界脉冲，亦或是全部抹杀。

明知道困难重重，但为了自己许下的承诺，仍然还要拼尽全力去做，这就是斯诺的原则。霍普虽然对此表示不能认同，但事到如今也只好陪着这个“白痴”一起铤而走险了。为了不让更多的无辜市民惨遭牵连，斯诺想出了一个令霍普无法接受的方法……虽然最终的结果是令市民们安然无恙，但无知的市民们却将真正拯救他们的斯诺与霍普当成了敌人。此时，精神受到打击的霍普已经麻木的坐倒在地，无奈，斯诺只好发动了西瓦的力量挡住了无知的市民们……

~复仇~

身心疲惫不堪的霍普坐在地上一言不发，斯诺则向远方张望。“看来，我们离合流地点还有很远的路啊”。看着丧失了信心的霍普，斯诺走过来鼓励他，“总有一天我会拯救赛拉，并且完成使命的。”霍普用怀疑的目光盯着斯诺，“你凭什么办到？”，“总会有办法的，只要还抱有希望。”听到斯诺这种含糊其辞的答复，霍普打算继续反驳他，但PSICOM的士兵并没有打算给他们闲聊的时间。

一路躲过PSICOM飞行兵器的追击，来到暂时还安全的区域后，霍普询问斯诺如果他失去了亲人，会怎么办？没想到他的答复竟然与自己的想法一样。但霍普仍然不能认同斯诺，“如果你为了生存而毁掉了别人的希望，那又该如何呢？”，听到这句话的一瞬间，斯诺的脑海中浮现了一连串的画面，“你该如何为那些因你而死的人负责呢？”，“你该如何去补偿他们呢！”面对霍普接连不断的追问，斯诺陷入了迷茫之中。终于，霍普将心中积累已久的悲愤发泄了出来，“你所谓的希望，只不过是为了逃避现实而编造出来的谎言！”。伴随着霍普大声的怒斥，爆炸的冲击波将斯诺险些震飞下去。紧接着，霍普手持匕首冲了上来。“我母亲的名字也叫诺拉，她就是被你害死的！”霍普疯狂的挥下了手中的匕首，与此同时，刚才发射炮弹的PSICOM巡逻艇再次向着斯诺开火了。这次的爆炸将两人同时震飞，在这一瞬间，斯诺用尽全身的力气抱住霍普，然后摔了下去。即便是摔落过程中有层层物体阻挡，但当二人落地时，斯诺已经是身负重伤了。而被他护住的霍普则只是暂时昏了过去。

~赛拉是希望~

“从水晶中觉醒过来的我们，失去了之前的全部记忆，就连自己的使命也全部忘记了。为了寻找线索，我们开了在茧中的迷茫生活。”伴随着云芳的一番话，时间也倒退回了过去。在香草与云芳激烈的争执中，似乎隐藏着一切的谜题。看到刚刚被法尔希变成露希的多吉，香草的心中痛苦不已。“如果我们不想办法完成使命，还会有更多的人遭受牵连，而且，圣府的那些家伙也不会这么轻易的放过我们。”云芳再次强调了事态的严重性。她希望香草一人能够先独自逃走，而她则去引诱前来追杀她们的圣府士兵……最终，云芳因为加入了雷因兹的骑兵队而逃过一死，但自从那日与香草失散之后，两人便再也没有见过面。

将事情的一部分真相吐露给雷霆后，她向云芳提出了疑问。“终究会有一日。赛拉也会从水晶中再次苏醒过来，是吗？”做出了肯定的回答之后，云芳愧疚的向雷霆道歉，“因为我们这些不争气的露希，才让你妹妹也受到了牵连。”听到此话，雷霆愤怒的给了云芳一个耳光，“赛拉是否能原谅你，等她苏醒过来再说吧。”当气氛略有缓和之后，二人也直奔合流地点而去。

一路上，二人的话题不断的变化。对于云芳来说，自己的使命也好，过去的记忆也罢，都不如香草的安危重要。只要能替香草完成使命，让她避免变成死骸，自己就十分满足了。说到了香草的话题后，云芳询问雷霆，是否看到过她的刻印。雷霆反问原因时，才明白刻印实际上是会随时发生变化的。根据变化的程度，露希就能知道自己还剩多少时间了……

不知时间已经过了多久，斯诺挣扎着站起身来，想要唤醒还在昏迷中的霍普，但他仍然没有任何反应。于是斯诺背起霍普，打算继续赶路。但他似乎忘记了自己已是身负重伤，当他趴在地上喘息时，看到了从霍普身上掉落的匕首，凝视了片刻后，斯诺使出了全身的力气，一瘸一拐的背着霍普上路了。

~恩怨终结~

当斯诺一步步的背着霍普再次爬上了高层建筑后，霍普苏醒了过来。面对斯诺诚恳的道歉以及实际的行动，霍普心中的怨念渐渐的消去了。就在斯诺想要休息一下时，新的敌人又出现了。不过此时斯诺已经完全失去了与其对抗的能力，他用尽最后的力气，冲上前去拖延时间，好让霍普逃离这里，但霍普也有自己的打算。看着倒在地上的斯诺，霍普独自朝着敌人冲了上去。“你要是就这么死了，要怎么补偿我呢！”

霍普毕竟势单力薄，没坚持几个回合便已陷入危机之中。好在云芳与雷霆及时赶到，众人协力才将强大的追兵击倒。“诺拉作战，失败了”，将匕首交还给雷霆后，霍普被她紧紧的搂在了怀里。“能不能也照顾一下这位呢”如果不是云芳的提醒，恐怕现场的二人已经忘记还有一个昏迷不醒的斯诺了。“这家伙皮实得很，死不了的。”嘴上是这么说，但雷霆还是帮着云芳搀扶起来斯诺。

经过千辛万苦，众人终于抵达了霍普的家中。看到父亲巴鲁特罗美亲切的出门迎接，霍普向他传达了母亲不幸的遭遇。面对悲痛万分的父亲，霍普无话可说。但片刻之后，他起身对父亲表明了自己的决心，“要是被人知道露希在这里的话，父亲就会……”，“你的家永远都是这里！”被父亲强力反驳后，霍普又坐回了父亲身边，一直在远处观望的云芳，嘴角露出了笑容。

~羁绊与现实~

闲来无事可做，云芳打开了电视。接通开关后，电视里传来了圣府的最新公告。根据圣府公布的数字，已有2500名帕鲁姆波鲁姆的市民与露希有过接触，这些人名义上是被圣府送往安全地点保护，但实际上，他们的命运只有两个，一个是等待着被流放下界，而另一个就是被暗地处决。

再次恢复神志的斯诺挣扎着坐起身来，“好好休息吧。”听到雷霆的这句话，让他明白现在已经脱离了危险。放松下来躺在床上的斯诺与坐在她身边的雷霆，二人自从相识以来很少有这种能够心平气和的交谈的情况。醒悟到自己理念错误的雷霆，终于向斯诺吐露了心声。听到了雷霆真心的道歉，斯诺还不忘开个玩笑。“你要是告诉我你的真实姓名，我就原谅你……”，“等赛拉回来后，你去问她吧”说到这里时，霍普走了进来，说是父亲要见见他们。

众人围坐在客厅，斯诺郑重的面对巴鲁特罗美跪了下来，向他表示责任全在自己。而巴鲁特罗美并没有要责怪斯诺的意思，此时的他非常明白，自己儿子能安全的返回家中，全是靠了斯诺舍身保护。接下来，众人开始讨论今后的去向问题。斯诺表示要全力击倒圣府，这样才能真正的守护茧中的市民。但巴鲁特罗美却认为，如果圣府消失了，那时狩猎脉冲露希的，就该变成市民自己了。毕竟，圣府针对脉冲露希的一系列狩猎行动，都是出于市民们的呼声。就在众人全力探讨之时，PSICOM的士兵已经将霍普家包围了。反应灵敏的雷霆最先发现了敌人的踪迹，混战之中，霍普请求尚未康复的斯诺与父亲一同避难，自己则留下来帮助雷霆与云芳。

清理掉敌人的第一波部队后，斯诺举起双手走了出去。“让你们看看露希真正的样子，我就是在茧中出生、长大的，跟你们一模一样的人！”，“就算我是露希，也没有理由去毁掉我的故乡啊，明白了吗！”听到斯诺真挚的演说，原本用枪瞄准他的PSICOM士兵显得有些动摇了……见此情况，罗休亲自走了出来与斯诺对峙。“我理解你的心情，但下界法尔希的威胁关系到茧的存亡，你们区区几个露希的生命能够与生活在茧中的数千万人相比吗！”就在双方激烈的争执之时，“第三方部队”出现了……他们从PSICOM士兵的后方发动了奇袭，现场立即乱作一团，罗休也不幸的倒在了乱枪之下。

时间紧迫，霍普父子经过了短暂的告别之后，众人一起拼死突出重围。当众人全力解决掉大型的空中战舰后，又有一艘冲了上来。危急之时，从天空的另一端射出了一道光束，将第二艘空中战舰击沉，发射光束的战舰正是骑兵队的援军。

第八章

~欢乐之都~

雨过天晴的诺奇拉斯街道，没有了军队的追击，香草与萨兹两人轻松的在街市上散步。突然，广场上的电视中显现出了他们熟悉的身影……圣府将斯诺、雷霆等人与PSICOM士兵的战斗进行了改编，让无知的市民们看到了露希“残忍”的一面。看着心情再次低落下来的香草，萨兹提议去看召唤兽表演。欢快的演出，热闹的现场，在几只强大的召唤兽的卖力对决下，观众们起身欢呼，演出画上了完美的句号。“都是因为我们的出现，茧内正常生活的人们才被牵连进来……”此时香草的心情却仍旧十分低落，但表面上她依旧是面带笑容。

活了大半辈子的萨兹，也很少遇到能与年轻漂亮的小姑娘约会的好机会，在二人看完演出之后，萨兹又拉着香草前往了游乐园。路上，萨兹又聊起了儿子，他曾经与多吉约定，带他来诺奇拉斯的游乐园玩。

~梦之终结~

当香草与萨兹两人来到游乐园内的陆行鸟草原后，香草的心情得到了回复，“好怀念的空气，和下界草原的一样”。小陆行鸟也有如回到了家中，欢快的四处乱飞。但这下可苦了萨兹，经过一番追逐后，终于将小陆行鸟找了回来。

看着陆行鸟们在一起嬉戏的萨兹向香草表明了自己的决心。“我要向圣府投降。早晚也是难免一死，不如在死前再见多吉一面，给他讲陆行鸟的故事……”香草听闻声色大变，面对绝望的萨兹，无奈的香草告诉他自己知道多吉遇害事故的真相，想要以此来唤醒他求生的欲望。就在香草即将吐露真相的同时，受惊的陆行鸟们

慌忙逃窜。原来，PSICOM士兵们已经发现了两人。

香草与萨兹拼命的跑着，但不幸的是出口的吊桥已经高高吊起，他们只能另寻逃生之路了。没想到，两人好不容易发现了另一个出口，但这却是PSICOM为狩猎他们而设下的陷阱。经过拼死的抵抗，巨型兵器彻底沉默，而后，令萨兹震惊的事情出现了。多吉高兴的扑到了他的怀里，面对这有如梦境一般的情景，萨兹兴奋的不知该如何是好。但接下来的一个瞬间，便令他从天堂一下跌进了地狱。多吉的身体突然发出了耀眼的光芒，紧接着他便化为了与赛拉相同的水晶。原来，多吉的使命是抓住脉冲的露希。扑到父亲怀中的他圆满的完成了自己的使命。

~ 逃亡之路的终焉 ~

随着现场指挥官纳巴特随手扔下的一个录像装置的开启，一段影像显现在众人面前。在那个萨兹永远不会忘记的地方，云芳正极力的劝说香草，无奈她只好认同了云芳的理念。两人拿起手中的武器，就在准备破坏茧的法尔希时，多吉出现在了她们面前……随着剧烈的震动，法尔希将多吉变为了露希，云芳与香草两人见时机已失，只好先行撤离。“真实讽刺啊，你所拼命保护的人，就是害死你儿子的人。”坐在地上的萨兹此时已经精神恍惚，而香草也因极大的愧疚感而选择了一死了之。当她冲向对面时，本应该举枪射击的PSICOM却停了下来……见此情况，萨兹猛然站起身来也冲了出去。与香草逃离时相同，这次纳巴特仍然故意放走了萨兹。“继续跟踪他们，收集必要的资料。”——这才是她真正的目的。

先行一步的香草，在深深的自责中看到了萨兹。“你根本就是个害人精，周围的人都会被你害死！”带着无尽的怨念，萨兹的枪口射出了数发子弹，直奔香草而来。虽然子弹神奇的穿过了香草的身体，但她还是被吓的跪倒在地。此时，一路追赶而来的，真正的萨兹出现了，刚才那个只不过是香草心中的幻影罢了。

面对萨兹的枪口，香草说出了自己真实的身份。“我是来自脉冲的露希，生活在茧中所有人的敌人。所以，杀了我吧。”听到此话后萨兹大怒，“你想以死来逃避责任吗，你以为死了就能被人所原谅吗！”“活着不行，死了也不行，那我该怎么办啊”香草无奈的痛哭着。伴随着二人情感的发泄，天空再次下起雨来。突然，萨兹跪在地上大声的嚎叫了起来，他的胸口发出强烈的光芒。下一个瞬间，召唤兽布伦西鲁迪已经站在了他的眼前，“随你怎么处置我吧”萨兹已经失去了反抗的意志，但香草却仍然没有放弃。看着布伦西鲁迪将武器对准了柔弱的香草，萨兹再次起身，与香草共同决一死战。

战胜了自己内心的迷茫后，布伦西鲁迪也认可了萨兹这位新主人。但事情并没有就此完结……PSICOM的士兵整齐的排列开来，昏迷不醒的萨兹以及跟在后面的香草，被PSICOM再次捕获的他们，最终的命运只有一个，那就是被公开处刑。

第九章

~ 圣府舰队的威荣 ~

PSICOM的旗舰、巴拉美吉亚正在朝圣府首都前进。在诺奇拉斯被PSICOM成功捕获的脉冲露希、香草与萨兹将被送到首都予以公开处刑。在骑兵队的空中战舰内得到消息的斯诺等人，立即开始计划前往拯救同伴。虽然明知道这是圣府故意设下的陷阱，但斯诺等人却没有丝毫退缩之意。在一切准备就绪之后，众人搭乘着伪装好的运输船冲向了巴拉美吉亚。

运输船成功的突破了层层检查，顺利的降落到了巴拉美吉亚的甲板上。但还没等众人站稳脚，伴随着舰内警报的响起，大批的PSICOM士兵朝着他们冲了过来。为了躲避无休止的赶来送死的PSICOM士兵，雷霆等人选择了舰外路线前进。

巴拉美吉亚的牢房内，清醒过来的萨兹与香草正在继续着之前他们没有说完的话题。香草出生在下界，被脉冲选为了露希，并与茧的法尔希进行了决战，之后她完成了自己的使命，化作了永恒的水晶。但不知为何，在数百年之后，她又再次睁开了双眼。与她在一起的，只有失去了记忆的云芳一人，而她为了逃避这难以接受的现实，也谎称自己失去了记忆。

~ 向前方冲刺 ~

为了防止入侵者顺利找到犯人，香草与萨兹要被临时转移了。趁着PSICOM士兵精神上的松懈，两人成功的逃了出来。“这次，我不再想当被解救的人了”，“那就勇敢的向前冲吧”，香草与萨兹两人相互鼓励着去寻找脱出路径了。

由于一时失策，而导致舰内受到了来自犯人与入侵者两方的打击。与大统领、戴利斯一起在舰桥指挥的纳巴特已经陷入混乱中，但戴利斯却泰然自若的下达了最高警戒指令。

一路奋战的香草与萨兹冲进了巴拉美吉亚的机关室。虽然这里没有脱出用的飞行器，但如果破坏这里的机器便能使巴拉美吉亚的行驶速度大为降低。也许此时的二人不会想到，他们的行为大大帮助了苦战中的雷霆等人。

~ 奇迹般的再会 ~

因为机关室的故障，巴拉美吉亚的速度很快就降低了下来。原本因风力过大而无法继续行进雷霆等人十分庆幸这个奇迹的降临。但随之而来的是，他们又要面对大量飞行兵器的追击了。当雷霆等人奋力的击倒一只大型的机动兵器后，前面的墙壁发生了爆炸。随后闪现出的两个人影令众人喜出望外。“香草！”众人中最为欣喜的还是云芳，她终于找到了失散已久的同伴。二人相拥在一起后，云芳猛然蹲下，一手撩开了香草的裙子，检查她的刻印。见此情况霍普与斯诺赶忙转过身去……

全体同伴再次聚到了一起。“接下来该做什么呢？”“当然是推翻圣府了，为了拯救茧中的市民。”面对萨兹的疑问，斯诺摆弄着拳头说道。就在此时，新的追兵又赶来了。这次，云芳阻止了雷霆等人上前迎敌。她要向在场的各位展现一下脉冲露希的“真正实力”。在香草的配合下，云芳纵深飞向天空，华丽的一击便生擒了一只巨大的飞龙，众人骑在飞龙背上，直奔巴拉美吉亚舰桥区域而去。

~ 真正的使命 ~

在云芳的带领下，骑在飞龙上的众人纵身一跃，成功的潜入了目的地。在雷霆等人冲进舰桥后，忠诚的纳巴特打算亲自掩护戴利斯撤退。但令她没想到的是，自己已经是被戴利斯抛弃的道具了……戴利斯挥舞着手中的魔法杖，将在场的工作人员全部抹杀，包括一直以来忠心耿耿的纳巴特。“茧的存在意义就是，法尔希创造道具的工厂。”将全部人类都看作是道具一般的戴利斯，向众人亮出了自己的正体。他就是法尔希的化身，君临理想乡的帝王巴鲁特安迪鲁斯。

一番苦战之后，明明已经被击倒的戴利斯再次复活。狂妄的他向众人讲述他们真正的使命——化作魔兽拉格纳罗古，破坏支撑茧能源的核心、奥凡，从而彻底摧毁茧。“哈哈，你们能完成自己的使命吗？”面对戴利斯的嘲笑，众人一致反驳，“我们的使命，由我们自己来决定！”为了进一步摧毁众人的信念，戴利斯又透露了一个惊人的事实。原来赛拉真正的使命不是要让众人齐心守护茧，而是将破坏茧为使命的下界脉冲聚集到一起……

第十章

~ 法尔希的真意 ~

随着戴利斯的消失，巴拉美吉亚发生了剧烈的爆炸，众人只得全力逃离。拼死脱出后，斯诺等人乘坐的飞行器冲进了离首都不远的下界遗迹中。

众人聚在一起讨论刚才戴利斯所说的真相，受到巨大打击的斯诺呆呆的站在一旁，一言不发。当众人打算先行一步时，斯诺叫住了雷霆。“与赛拉一起保守茧，这是一直鼓励你坚持奋战到现在的信念吧”面对雷霆的提问，斯诺再次陷入了沉默。就在众人四周巡查时，遗迹突然发生了变化，如同是在“欢迎”众人的到来。解决掉了前来欢迎的守卫者后，香草恍然大悟，这里就是下界法尔希为了对抗外敌，而存放各种武器的地方。简单的理解，这个遗迹就是一个巨大的武器格纳库。另外，传说这里也是引发露希潜在能力的修炼场。

~ 雷因兹的意志 ~

在遗迹的深处，雷霆等人发现了大型兵器的格纳库。原本已经废弃的兵器，都已经被圣府修复一新，当做了自己的战力。当众人继续深入遗迹时，碰上了迎面走来的雷因兹。虽然斯诺并没有任何的戒心，但云芳却认为他并不应该出现在这里。“我是来引导你们完成使命的！”根据雷因兹的进一步解释，他也是受戴利斯的命令，才一直协助众人的。并且，一直以来在众人身边所发生的“奇迹”，其实都是戴利斯在暗中帮忙的结果。他希望被下界法尔希所选中的雷霆等人能够彻底破坏茧。雷因兹的一连串看似矛盾的发言，令众人陷入了混乱中。为了能让众人醒悟自己的使命，他又继续讲出了更加令人震惊的事实。法尔希与人类都是由神所创造的，但是，后来神却抛弃了法尔希与人类。法尔希为人类提供生存的环境，而人类则拼死守护法尔希。原本由神所建立起来的这种相依为命的关系，逐渐被人类所废弃，面对人类无止尽的欲望，法尔希下定了决心，要将人类毁灭。而露希便是替它完成愿望的工具。“法尔希的真正目的就是，用茧中数千万人类的生命来当做祭品，唤回离去的神，重新建立这个世界！”听到这里的众人一致表示，既然法尔希不能亲手破坏茧，那么我们只要不去完成它的使命，就能保护茧了！接下来，雷因兹的举动更令众人不解，他使出了全部的力量，向众人发起了挑战。似乎他想用生命中最后的一点力量来引导众人……

~ 目标，下界脉冲 ~

经过一路上数个BOSS级大型兵器的试炼，众人来到了地下深处的露希试炼场。为了让露希觉醒潜在的能力，法尔希在这里设置了大量的魔物。众人再次开始了对未来的讨论，初到遗迹时一言不发的斯诺此时再次恢复了斗志。“无论我们的使命是什么，我们共同的愿望都是守护茧”，当大家都为了再次获得希望而感到兴奋时，站在一旁的云芳开口了，“我不能认同，茧是存在，还是毁灭都与我毫无关系，但我决不能看着香草因无法完成使命而变成死骸！”一心想要替香草完成使命的云芳，无奈的向众人倾诉着她的苦衷。伴随着云芳手臂上刻印的变化，巨大的魔法阵出现在天空之中，随即，最强召唤兽、巴哈姆特站在了众人的面前。

“召唤兽会全力协助誓死完成任务的露希，但它们也将杀死迷茫的露希当做自己的乐趣！”喘息着跪倒在地的云芳苦笑道，“我们一定要与自己的使命抗争到底！”坚定了信念的众人围在了云芳身边，看着雷霆亲切的伸出手来，跪倒在地的云芳起身将长枪指向了巴哈姆特。

被云芳的坚韧不屈所感动的巴哈姆特终于降伏，于此同时，奇迹再次降临——废墟之间出现了新的通路。

穿过奇迹般出现的通路后，众人发现了另一个“奇迹”——脉冲的飞空艇以及通往下界的出入口。兴奋的萨兹自告奋勇担任驾驶，云芳则用鄙视的眼光反问他，“你能驾驶脉冲的飞空艇？”二人搞笑的对话，使得一直精神紧张的众人都露出了轻松的笑容……

第十一章

~ 绝望的荒野 ~

犹如穿越时空一般，萨兹驾驶着飞空艇急速的朝下界冲去。当众人再次见到熟悉的天空时，他们已经冲出了茧，进入了下界。紧接着，便有一只巨大的怪物前来欢迎众人的到来。它那“热情的招呼”将飞空艇的天窗掀了起来，霍普、香草等人瞬间便被狂风卷走。眼看同伴陷入危机，云芳华丽的纵身一跃，急速俯冲下去。在她到达香草等人的下方时，转身面向天空，将她忠实的仆人、巴哈姆特呼唤了出来。很快，众人便逐一做到了巴哈姆特坚实的背上。

飞流直下的大瀑布，树木丛生的密林，广阔无边的大草原……比起高度文明的理想乡茧来说，下界脉冲就是一个原始的世界。弱肉强食是这个世界的基本原则，无法通过试炼的人们，所要面对的，只有死亡而已……

~召唤兽亚历山大~

降落到这个异境大陆上后，众人开始了小范围的探索，但除了各种奇怪的魔物以及无法辨认的废墟之外，没有任何人类存在的痕迹。就在众人一起探讨接下来的行动之时，原本与霍普一起去附近采果子的小陆行鸟自己飞了回来，察觉到危险的众人立即去寻找霍普。在一条小溪边，众人发现了已经昏迷的霍普。夜晚，众人再次聚在篝火前商讨对策。在香草的提醒下，众人想到了"那个"地方——下界法尔希的所在地，香草与云芳的故乡、古兰巴鲁斯。

身体虚弱的霍普从梦中醒来，他恳求众人先行一步，抓紧时间去寻找解除使命的方法。但没有人愿意将他独自留在这里，一时间各种感情交织在一起，使得霍普的内心再也无法承受。随着夜空中发出的一道闪光，召唤兽亚历山大出现了。"这就是，我的力量……"在众人纷纷的鼓励下，霍普摆脱了内心的迷茫，勇敢拿起武器站在了亚历山大的面前。

历经众多磨难的伙伴们，是不会就这么简单的分开的。亚历山大的出现，其实就是来训斥自己主人的多疑的。解开了心结的霍普，高兴的与众人一起踏上了最后的旅程。

~召唤兽海卡通盖鲁~

穿过广阔的大草原，众人进入了通往古兰巴鲁斯的矿坑，在行进的过程中突发剧烈的震动，随后，脉冲的法尔希出现了。法尔希并没有要与众人为敌的意思，他只是继续着自己开拓荒地的使命。

当众人再次来到野外时，看着四周盛开的鲜花，云芳不禁感叹，"古兰巴鲁斯变成现在这个样子，都是因为我啊。"原来，云芳已经回复了过去全部的记忆。原本应该为云芳回复记忆而感到高兴的香草，此时却变得非常彷徨。内心急速变化立即就被刻印具体化了出来，巨大的魔法阵中，召唤兽海卡通盖鲁缓缓地浮出了地面。

虽然香草一直像云芳隐瞒了实情，但云芳仍然没有责怪香草。毕竟，二人是共同走过了数百年岁月的亲密同伴。"下次可不会原谅你了哦。"无言以对的香草普到了云芳的怀里大哭了起来……

~与赛拉共同守望的天空~

夕阳西下的海滩，两名少女正在悠闲地散步。其中的一人是赛拉，而另一个则是香草。虽然是刚刚认识，但年纪相仿的两人似乎特别投缘。听着香草忧郁的倾诉着内心的困惑，赛拉教给了她一个应对的好方法。"不知如何去面对的话，那就逃避吧，这样反而会有所好转啊。"得到鼓励的香草将这句话牢牢记在了心里。

看着即将日落的天空，香草暗自发誓，"我一定会完成你的愿望的，赛拉。"由于天色已晚，众人决定就此野营，休息一晚再继续赶路。傍晚，斯诺与雷霆两人站在高原上攀谈。一直处于对立关系的两人，如今也达成了共识。"等赛拉苏醒之后，好好准备婚礼吧。"此时的雷霆已经正式认可了斯诺。

~无色的世界~

清晨，抓紧时间赶路的众人被一座高塔挡住了去路。据香草的记忆，穿过这个区域就能到达目的地了。进入巨大的迪金塔后，入口处的守卫者劝诫众人不要前行，因为这里是另一只性情残虐的法尔希的居住地。但在众人的一致要求下，守卫者还是打开了前行的通路。一路上法尔希接连不断的袭击众人，但好在有守卫者的协助，才使众人数次成功脱险。

当众人一路辛苦的来到最上层后，刚才被众多守卫者打伤的法尔希又冲了上来。随着法尔希的彻底消失，守护者为众人打开了通往出口的大门。时隔数百年，香草记忆中的那个充满了鲜花的美丽故乡如今已经不复存在，从塔顶观望下方，只有一片茫茫的白雪。

昔日一度繁华的欧巴拉乡如今已化作一片废墟，在此居住的人类也都不知去向，取而代之的是各种魔物将废墟当作了自己巢穴。尽管是危机四伏，但众人还是决定在村子中仔细的调查一番，希望能够找到与解除使命相关的线索。

~自我毁灭~

当众人穿过住宅区，来到了废弃的码头时，在朝阳的晨光中，出现了一名少女的身影。"赛拉！"不仅是斯诺，在场的所有人都看到原本已经化作水晶的赛拉奇迹般站在这里，面带微笑的赛拉一头扑进斯诺的怀中，但斯诺很快便反应过来将她推开。果然，众人眼前的赛拉只是戴利斯制造的一个幻影。他将众人引导至下界，是为了给他破坏茧的下一步计划争取时间。而现在，他的计划似乎已经万无一失了。所以，戴利斯才会亲自来追寻众人，以便彻底解决将会扰乱他计划的人。

在众人拼死的奋战下，戴利斯再次的倒下了。不过，与前回相同，戴利斯瞬间便毫发无伤的又站在了众人面前。通过刚才的战斗，他似乎改变了主意，"希望你们能够将茧从痛苦中解放出来！"戴利斯将一艘可以返回茧的新型飞空艇留给众人后便消失了。

第十二章

~倒计时~

即便是神的意志，也不能左右人的心。无论自己所选择的道路是否正确，都要坚持走到终点。再次确定目标后，众人乘坐飞空艇急速返回茧。同时，被戴利斯当做道具复活的雷因兹正在准备大统领的登基典礼。但令他没想到的是，就在典礼进行到高潮之时，斯诺等人冲破了茧外壁的结界突入进来，并在召唤兽的协助下华丽的大闹了会场。

尽管PSICOM的士兵立即采取对应行动，但仍然是不敌强大的召唤兽。就在斯诺等人获得初步胜利之时，首都伊甸周边发生了大规模的混战，下界的众多魔物以及机械兵器不断的从结界中出现，而前往迎击的PSICOM士兵根本就毫无还手之力。

~动乱的伊甸~

众人一路突破PSICOM士兵以及各种魔物的重重阻挡，朝圣府的中枢，法尔希所在的区域冲去。眼看着一只超大型的魔物奔跑而来，PSICOM士兵吓得四散逃窜，但有一人却被同伴挡在了门外，就在他生命垂危之际，众人暂时停下了脚步，向着即将把他碾碎的魔物冲了过去。

此时的市街地带已经彻底陷入了混乱之中。除了和魔物们混战的PSICOM士兵之外，还有拼死逃命的市民……当众人赶到公园后，发现继续前行的通路被彻底封闭。就在雷霆提议另寻他路时，被封锁的通路再次打开。原来是诺拉的同伴们赶来支援众人了。

~为了守护而战~

当众人赶到目的地的入口时，天空飘起了雪花般的水晶碎片，犹如预示着茧即将彻底崩坏。在众人继续深入到大圣堂后，异变再次发生了。随着大圣堂左右各处女神像的消失，一阵强烈的闪光遮住了众人的视线。当众人再次睁开双眼时，已经身处异次元空间之中了。

这里便是茧核心的法尔希，奥凡的所在地。毁灭它，即表示彻底摧毁了茧。原本应该破坏奥凡的雷霆、斯诺等人，如今却成为了守卫奥凡的战士。当他们面对为了"正义"而战，企图摧毁奥凡的骑兵队时，又该如何来阻止对方呢？再次闪现在众人面前的戴利斯不断的用言语讥讽众人，而后便扬长离去。

第十三章

~终焉的摇篮~

按照戴利斯所说的，一切计划的最终目的便是抹杀茧中数千万市民的生命，以此为祭品呼唤离去的神重返大地，来创造新的世界。所以奥凡才会命令法尔希不断的为人类提供各种便利的工具，让他们繁衍生息，直到满足了祭品所需的人数为止……而戴利斯一直在暗中帮助雷霆、斯诺等人，并最终将他们引领到了奥凡的身边，也是因为众人都是实现整个计划的关键因素。无论他们最终能否战胜骑兵队，茧都会因为承受不住过大的压力而导致崩坏。面对胜券在握的戴利斯，众人做出了最后的抉择。

那些因内心的迷茫而化作死骸的士兵们，是不可能阻挡住众人的。穿梭在无止境的异度空间的众人，不断接受着来自法尔希的试炼。最终，众人来到了戴利斯所在的王座之间。再次与众人见面后，戴利斯又一次的使出了老把戏，利用幻影制造了多吉与赛拉的水晶，并当着众人的面将其逐一毁掉。本想以此来摧毁萨兹与斯诺的希望，好在冷静的雷霆及时阻止了一时失控的斯诺。戴利斯眼看计划失败，他又改变了语气继续迷惑众人。"人与人，人与魔物，下界与茧，这些对立存在的物种间只有永无止境的斗争，为了真正拯救这个充满了斗争的世界，唯一的方法就是唤回神……"，但他的话音未落，便遭到了雷霆等人的反驳，"毁灭并不能意味着拯救这个世界，我们不会允许茧被破坏。因为，我们一起发誓过要守护茧！"事已至此，戴利斯终于撕破了伪善的脸，向众人发起了疯狂的攻击……

随着斯诺单手高举过头的呼声，戴利斯缓缓地融化了。但这并不意味着众人的最终胜利。随着一阵剧烈的震动，自称为救世主的奥凡出现在了众人面前。面对有着究极破坏力的奥凡，众人毫不示弱的使出了全力，与其进行最后的对抗。

经过一番殊死的奋战之后，奥凡发出了痛苦的悲鸣，随之而来的是似乎要席卷一切的强大气流……"你们知道为什么法尔希要从人类中选取露希吗？法尔希是为了完成使命而存在的，但人类则不同，他们是为了所谓的希望而活，法尔希渴望着能理解人类的希望……"，再次复活的奥凡对着众人讲出了他们无法理解的理念，紧接着，一道光束包围了香草——她被奥凡选中，成为新的魔兽、拉古纳罗克。情急之下，云芳赶忙向奥凡承诺，放过香草，她来替奥凡完成使命。挣扎着从地上爬起来的众人赶忙阻止云芳，但为时已晚……当云芳身上所散发出来的闪光消失时，意外发生了。

云芳自身没有发生任何的变化，而香草也是同样，但除了她们两人之外的其他人全部变成了死骸。看着被雷霆等人化作的死骸围在中间蹂躏的云芳，跪在地上的香草绝望了……此时云芳已经无力的倒在了地上，奄奄一息的她并没有放弃希望。随着云芳手臂上露希刻印的变化，她的身体逐渐魔化。重新站立起来的云芳已经失去了理智，她疯狂的冲向了奥凡……

随着无数记忆的碎片在脑中回放，云芳再次恢复了原样，无力的摔倒在地。但奥凡仍然没有受到致命的伤害……再次回复过来的奥凡将云芳高高的举起，企图通过无尽的蹂躏来彻底控制她的身体以及意志。此时的香草终于鼓起了勇气再次站了起来，在她走向奥凡的同时，无数的火球急速冲向了奥凡。巨大的爆炸将云芳震飞，就在她即将摔到地上之时，一双坚实的双臂将她抱住。"斯诺！"，香草惊讶的望着云芳落下的方向，眼前发生的情景让她惊呆了。斯诺、雷霆等人全部恢复了原样。原来刚才所发生的一切，都是奥凡创造的又一个幻影。"我看到了未来，大家都欢笑的生活的未来！"听着斯诺对未来美好的憧憬，云芳的脑中再次浮现出了记忆的碎片……只要彻底摧毁奥凡，大家就会迎来新的未来，众人带着坚定的信念向着终极形态的奥凡发动了最后的攻击。

伴随着巨大的爆炸，最终形态的奥凡终于彻底倒下了。随之而来的是，整个茧也跟着失去了生命。众人被气流卷向了天空，只有香草与云芳两人留了下来。为了新的未来，两人化作了魔兽拉古纳罗克，朝着已经开始崩坏的下界冲去。此时的茧已经如同一个巨大的火球一般，内部不断涌出滚烫的熔岩。眼看茧即将缓缓的坠落到脉冲上，此时茧的正下方突然竖起一根巨柱，将茧牢牢的固定在了半空中。当清晨的阳光再次照到这个大地之时，茧已经从毁灭的危机中彻底解放出来。几尊神圣的水晶像屹立在大地之上，完成了使命的雷霆等人化作了水晶，永远的守望着他们用尽生命来守护的故乡。

时间不知过了多久，当听到好似赛拉的呼唤声后，原本已经化作水晶的雷霆等人再次恢复了原样。比起他们身上的露希刻印的消失，还有更让众人欣喜的事情——原本已经化作水晶的赛拉与多吉从远处有说有笑的朝他们走来。面对全新的世界，全新的生活，众人的心中也都充满了期待。而身处新生茧内核心中的香草与云芳两人，相依在一起，带着对未来的希望，再次进入了长眠之中。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：试着放慢你的生活节奏

●你累吗？你觉得自己的生活步伐太快了吗？你是否计算过自己吃饭的速度都在每年提高？你是否发现如今自己干什么事情都要——计划？你是否确认自己一天最不能忘记带在身边的不是亲人的照片而是手机？

●累了，我曾经居然连看电影都要计划时间。有一天的休息时间，还要核计下这一天要看几部电影，然后再计算下硬盘里还有多少部要消化完，大概还需要多长时间……虽然这样的看片速度还算可以，但直到前段时间CCTV重播《指环王》我才发现，原来我有好长时间没有重看一部经典了。自己花了很多的时间去看了很多的烂片和一般片，结果P的收获的没有。把这些时间留给这些百看不厌的经典，我将可以从中得到更多。

●游戏也是如此。从某种角度来讲，成就系统和奖杯系统的设置，就是在帮助玩家放慢自己的游戏节奏，让你花更多的时间去体验一款游戏，将游戏的方方面面都玩到，制作人觉得有意思的地方都让你去感受，并得到“成绩奖励”。这样很好，如果大多数玩家可以从五元的泥沼中脱离，或许也就不会有这么多人去报怨游戏无聊。并不是这年头的游戏不好玩、素质在下降，而是你玩了太多的糟烂游戏，五元版给你提供了浪费时间的机会，结果占了自己生命时光的“便宜”。

●当然，如果你并不在乎游戏的成就和奖杯，就是随性的去玩，也可以玩出真乐趣。好的游戏就应该有更多的玩法给玩家，而不是按部就班的去取得那些“空虚”。而真正能够让你不空虚的游戏，我觉得有以下几款你可以考虑：《新超级马里奥Wii》、《任天堂全明星大乱斗》、《光环3》（《光环致远星》一旦推出请自行更换）、《魔兽世界》、《星际争霸》（二代推出后请自行更换）、《虫姬》、《实况足球2010》。

●当然，还可以有其他的选择。也不要因为以上名单的前两位你就推断说我还是个任饭，更不要因其中有两款暴雪游戏就猜测我是否转行到PC了。毕竟我还推荐了《虫姬》。事实上这年头只有射击游戏还一直保持着自己的本真。你的游戏生涯，至少应该有一款属于自己的射击。

●好好玩这些游戏，让一切都慢下来，让每分钟都有收获和回味。

●预祝小沛手术顺利，本期手札位置，本人霸占了。哇哈哈哈！



PERFECT：阿凡达



首先向诸位致歉，因为杂志周期的缘故，没法在第一时间奉上FF13的攻略，实在遗憾，所以本期为求圆满尽量将相关研究一网打尽，如果各位还有怨念的话，可以在其中得到解脱。

国内的阿凡达竟然拖到4号上映，真是给足了国产贺岁片的面子，却置我们影迷的感受于不顾。这片子的票房非常厉害，10天内全球收入破6亿，反响超好。估计不少外国小朋友都看两遍了，国内影迷却还只能YY解馋，够悲惨的。话说福尔摩斯也被推到1月19号了。

北斗无双3月发售，终于可以玩到新引擎的无双了，等待这一天绝对比期盼FF13发售还要困难……另外本人深信这是无双系列人设最为成功的一作！七耀先生的收集之旅看来还要继续，向日版正版FAN致敬。



翅膀：打酱油的日子

也许是临近年底，反而不知道该干什么了，最近的日子过的可以说是一片空白，除了每天都一样的日常流程式外，几乎没留下什么回忆，所谓虚度时光就是如此吧，其实偶尔虚度时光也满不错的，至少不用为了某些烦心事睡不着觉，您说是吗？

前几天和几个狐朋狗友聚到一起欢乐，聊天中听到有个哥们刚刚“失恋”，说是失恋其实是他把人家女孩给踹了，说是那位太能花钱，不会过日子，就吃了个分手饭说拜拜了，看这哥们说起这事还笑呵呵的，一副如释重负的样子，好吧，我承认影视作品中那种分手痛苦万分的场面是扯淡了，至少在我看来，眼前的这个哥们是欢乐的不得了。

不知不觉居然又过了一年了，算算本人来电软也整整两年了，下一年憧憬点什么呢？现在还想不起来，一样是空白一片，算了，自己向来就没有做计划的习惯，走一步算一步，吃喝玩乐，尽享人生吧，活活。



零羽：闭关宅中，苦战FF13……

话说接到这期攻略任务的时候确实吃了一惊，没想到能自己能在第一时间玩上这款传说中的超大作。在焦急的等待了一个下午后，急忙搬着沉重的PS3，拿着迟来的游戏回了家。经过一连七天、70多个小时的苦战，终于圆满的完成了我的使命，拖着疲惫的身体，带着将近3万字的剧情小说返回。

不知苦等了N年之后，玩穿游戏的FF饭们会是作何感想呢，反正我本人是对这个游戏产生了绝望感。本作在剧情上是虎头蛇尾，挖了一个大坑，最后没能填上；而操作上则是采用了有别于RPG游戏的另类系统，实在让人难以接受。我并不否认，在真实时间制下的战斗的确非常激烈、刺激，时刻都让人精神紧绷。但这种明显是迎合了欧美人口味的战斗系统真的就好吗！FF系列一直都是引领RPG游戏潮流的，但如果今后的RPG游戏要是真的朝着这个方向发展的话，那真的是太可悲了……



蔬菜汁：2009，再见，永别！

回头看看这一年，在蔬菜汁的人生中有很多值得纪念的重要时刻，比如，邪恶胖子风林说：“你来接手阅家吧。”那一刻，菜汁我真的肝颤了一下。接下来，终于有了正当的理由，蔬菜我得以偷窥到各种往来信件，什么宋元明清啊、Justwe啊这些挑剔的读者还真是不好对付，原本以为只要随便敷衍一下就好，但不知是不是现在他们普遍营养过剩而致使头脑过分发达的缘故，真像是甩也甩不掉的一坨那个啊，从来没有收到过LOLI照啊之类有意思的东西，原本对LOLI读者达人望望酱（现望月命）充满期待，谁知信中言辞大多是“一拳轰墙”、“用小浣熊干脆面的调味酱灌你哦”、“信不信老子把你画成伪娘”这样的话。难怪接手阅家前的小沛（貌似正直、和善、好欺负）变成了现在的这个样子（胖的像“回民信仰”、恶心的一头长发、憎恨一切并且会在心里对所有人默念“瞅你那个揍性”这样的话）。最后，谢谢你们所有人，给了蔬菜我这个精神分裂的机会，谢谢（风林乱入：喂，你给我差不多一点！忍你很久了哦。）



北斗：冬练三九，夏练三伏



云蒙峡，2起先锋冲坠、10次掉镐，血淋淋的拉开了09年北京冰季第一周的序幕。还好，跟桃源仙谷攀了两天，没再目睹啥事故。

去了一趟京郊最大的沙漠、同时也是沙尘暴主要来源之一的库布其，两天里在沙漠中暴走将近70公里。刚回京没几天，一次大降温伴随沙尘而至，幸亏我们跑得快……

《魔法门 英雄之争》流程缓慢推进中，一回合全灭敌人的迷你小游戏耗费本人脑细胞无数，不由悲哀自己智商呈严重退化趋向。

最近看了《飞屋环游记》，果然神片！片头短短十来分钟的故事让人感叹人这辈子真是如白驹过隙，如果有啥想干的事情千万别再等下去了，等不起！



桔梗：人们称之为「精力」

●要说忙吧，确实是，12月的大作太多，看着就已经眼花了，更别说去玩了。要说不忙吧，也有道理，下半月就一个FF13，且对我来说一直到1月底都没有其他感兴趣的游戏。要说本作的优缺点还是挺鲜明的，但好在整体上能够接受，退一步说它好歹是次世代第一个正统FF，这是属于开荒的阶段，我们只要看到它的闪光点就好了。



●「永恒终结（EOE）」的DEMO玩了，起码相对于自己来说，与其说是「玩」，不如说是学习，毕竟系统还是挺另类的，尽管它的深度现在还不好说。

●过几天准备补补日剧了，「天地人」还没看呢……



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.267

COVER 最终幻想13

PENGUIN Bros.

Vol.267 2010 January

CONTENTS

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011

咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

鬼屋合宿之夜



版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年3月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK,就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔～

Focus on Game News

VOL 268

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑PSP新作《王国之心 梦中降生》即将发售，包括主题曲《光》在内，本作吸引人的要素非常之多。

SCOOP 日本专讯 日本游戏市场MC年度调查报告 软硬件继续衰退DS连续称霸

本刊讯 日本权威统计机构M-Create公布了2009年度日本游戏市场调查报告，以各大平台的硬件、软件销售额为基准，得出了日本游戏界继前年再度下滑的结果。

2009年日本游戏市场总销售额为5172亿日元，对比2008年销售额下降了9个百分点，这其中，硬件市场销售额为2208亿日元，同比去年下降了15.3%，软件方面销售额为3504亿日元，同比去年下降了4.7%。造成这一结果的主要因素是掌机市场的趋向饱和，销售数量下降，而三大家用机年内都有不同程度的降价，销售额因此降低了很多。各机种各自的销售情况，Wii凭借175万台的年度销量占居头把交椅，PS3在降价后销量猛增，以165万台的成绩紧随其后，NDS系列主机总合销售台数为376万台，其中DSi为290万，PSP则售出了207万，到今年为止，NDS已经在日本连续5年保持年度硬件销量第一的位置，日本市场已完全是掌机的天下了。



SOFT 美国专讯 《永远的毁灭公爵》死而未燃 欲开发多款新作继续这个传说

本刊讯 世界上最神奇的事情莫过于《永远的毁灭公爵》长达12年的跳票历程，就在这款梦幻游戏死成定局的时候，开发商3D Realms再次放言："这个传说还没结束！"



《永远的毁灭公爵》自从1997年首次预定发售日后，就开始了期待、跳票的无限循环，期间不断的推翻重做，更换发行商，以及繁杂琐事让这款游戏成了永远也无法推出的一个梦。今年中曾传该作已经停止开发，发行商Take-Two甚至还因此将3D Realm告上法庭。就在近日，3D Realm创始人在接受采访时再度放出话来，表示他们正在着开发多款新项目，包括PSP、NDS、iPhone与XBLA平台的多款《毁灭公爵》系新作，并且还充满自信的宣称，3D Realms并没有放弃《永远的毁灭公爵》这个目，这款游戏仍然在开发中。但是事到如今不知还有几个人会相信这种说词呢？

SOFT 美国专讯 256人对战《MAG》对外开放测试 在线升级享受超大规模集团对战

本刊讯 号称"256人同时对战"的PS3独占FPS游戏《MAG》已经吸引了大量玩家热心关注，期盼可以尽早玩到这一大作，近日SCE终于公布了该作的公测时间。

《MAG》是由《海豹突击队》的开发商Zipper Interactive与SCE合作开发的大型多人在线游戏，官方宣称全服支持最大256人同时对战，每8名玩家一组进行遭遇式的战斗。SCE已经宣布，将于1月5日至1月11日举行《MAG》的首批公开测试，凡是有兴趣的PS3玩家都可以参加测试。这次公测官方将提供1.5版的测试客户端供玩家下载，首次参与测试的玩家均需下载该客户端才能参与公测。而以前参加过抽选内测的玩家，只要主机内保有游戏数据和原始客户端就可以直接在线升级至1.5版，如果没有保留数据的话，则需要再次下载"MAG β版"升级才能参与公测。有意参加的玩家要留意了。



HARD 美国专讯 索尼已放弃Larrabee内核开发PS 将采用改良版CELL研发新世代主机

本刊讯 最近关于PS3后继机的消息传得很盛，据称索尼正在与英特尔公司协商用Larrabee内核与CELL结合，来研发PS4的高性能处理器，不过这一情况似乎有变

PS3因为CELL核心的开发性问题，在上市初期遇到了软件开发困难的窘境，直接造成了PS3初期推广不力的后果。如今后继机PS4的研发，CPU的选择使用显更为重要。曾有消息指出，索尼将与英特尔公司合作，放弃CELL改用Larrabee担PS4的核心CPU，以提高开发性并降低硬件成本，但这一说法近日被索尼的一位发经理否认了，他表示公司在经过讨论后已经决定放弃使用Larrabee的方案，PS4仍将使用索尼自己的CELL核心，用于PS4的内核将是CELL的改良型，这款芯片会很好的改善CELL的开发性与可操作性，厂商在开发PS4游戏时将不会遇到PS3当初的技术难题，新一代的CELL性能会全面超越英特尔的Larrabee，这点请开发商与玩家们放心。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●SEGA宣布将推出《梦幻之星 携带版2》新春主题的特别下载武器，开放下载的日期为1月8日，这些作为DLC推出的新武器需要支付各200日元的费用才可以得到。另外1月中旬还将有两个新下载任务推出。

●NBGI宣布预定推出的机战新作《无限边境 机战OG传说 EXCEED》的主题曲《UNCHAIN ∞ WORLD》，将由著名声优兼歌手水树奈奈演唱，水树奈奈同时还担任该作女主人公的声优一职。

●美国航空公司近日解除了电子设备带上飞机的禁令，乘客可以继续将自己的PSP、NDS等掌上娱乐设备带上飞机游玩，对于手机的使用限制也已经解除。该禁令是由于前段时间在美国发生的飞机炸弹恐怖袭击而设的阶段性预防措施。

●微软已经在XboxLIVE上推出了初代《战争机器》的下载版本，位于Games On Demand随选游戏一栏当中，售价点数折合19.99美元，只有首发的59.99美元的三分之一价格。

●D3 Publisher宣布将在1月推出X360《梦幻俱乐部》的新DLC，内容为各夜店小姐的另类新服装，和以前的传统系换装风格相差很大。该DLC只限定日服推出，售价暂时未定。

●Skip公司对外确认，该公司已经取消了一款对应Wii Motion Plus的Wii运动游戏的开发项目，目前开发组人员已经投向其他游戏的工作中去。但Skip还表示，这款被取消的游戏积累了大量优秀的创意与构思，这些东西将用于Skip今后推出的游戏当中。

●KONAMI宣布将于3月17日发售《合金装备 和平行者》的原声OST大碟，同时还有收录该作主题曲的单曲CD《HEAVENS DIVIDE / 恋之抑止力》推出，MGS粉丝不可错过。

●EA推出的《龙腾世纪 起源》将于1月推出DLC《重返Ostagar》，同时对应PS3、X360和PC版本，售价5美元这款DLC当中加入了新增BOSS和新的挑战难度，并包含一部分全新的剧情。

●MMV宣布将推出高清平台恐怖冒险题材新作《致命预感》，同时对应PS3和X360平台，类型为动作冒险，并开放了游戏的官方网站。游戏预定3月11日发售，价格8190日元。



SOFT 日本专讯

《最终幻想13》日本上市首周150万销量突破 创PS3史上最高首周销量，基本维持系列水准

本刊讯 来自日本媒体的统计数据，SE于12月17日在日本发售的PS3超大作《最终幻想13》，截止12月20日首周销量达到了151万6532套，此成绩也创造了PS3游戏首周销量的新记录。

《最终幻想13》从首次公布到今天已经过去了四年之久，期间辛苦又曲折的开发历程早已众人皆知。这款作品的发售可以说同时肩负着SE的身家性命与PS3的未来前途，销量结果举足轻重。早在发售一周之前，SE就曾宣称该作的首批出货量已经达到100万大关，并在之后不断追加出货，最后包括主机同捆版在内，出货量官方数据为180万套。发售日的第二天，SE就宣布游戏的首日销量已突破100万，截止12月20日，发售4天内的首周销量达到151万6532套。此成绩刷新了由《合金装备4》保持的PS3游戏日本首日销量记录（MGS4首日为31.1万），同时也是PS3首周销量最高的游戏。不过对比系列前作FF10、10-2、12的销量，FF13的首日及首周成绩还是稍微不如前辈们的，前作FF12首日135万，首周184万，累计228万，FF13要想达成200万销量目标，尚且还需努力。



在本作发售后，SE还举办了盛大的庆祝活动，社长和田洋一，制作人北濑佳范等人都表达了无比激动的心情，长达5年的心血终于有了回报。

SOFT 美国专讯

CAPCOM三款游戏大作延期至下个财年发售 本财年销售额预期大幅下调，出货量保持不变

本刊讯 CAPCOM公司最近重定了本财年的营业计划，原本预定2010财年发售的三款大作全部延期到2011财年发售，也因此大幅调低了本财年结算的销售预期。

预定延期的三款作品分别为X360/PS3双平台的《失落星球2》、X360/PS3双平台的《超级街霸4》，以及Wii独占的《怪物猎人3》欧美版，三款游戏原本均预定明年3月底之前上市，延期后的结果就是需要等待新的发售日公布。CAPCOM并未透露延期的原因，但

2011年3月期 連結業績予想（2）

■ 2011年3月期 主要タイトルラインナップ

	タイトル名
延期タイトル	ロスト プラネット 2
	スーパーストリートファイターIV
	モンスターハンター3(トライ) ※海外版
新作タイトル	デッドライジング2
	その他大型タイトル(数タイトル)

・上記タイトルを四半期に分散して発売し、第4四半期偏重の業績を回避

11 CAPCOM

↑三款游戏延期到明年后，本财年内CAPCOM的盈利点所剩无几了。

考虑到明年初上市的大作群，估算是CAPCOM为了规避与太多作品撞车而可能导致的销售不利，如果硬拼的话，新作上市后的销量将很难有保证。截止明年3月底为止，各平台大作接连不断，如《但丁地狱》、《生化奇兵2》、《质量效应2》、美版《最终幻想13》等等，CAPCOM的确没有必胜的把握，万一销量被众多对手压制崩盘，不仅本财年成绩会受影响，下一个财年也不会好过。以CAPCOM的说法，三款作品延期后，2011财年CAPCOM就拥有了相当丰富的作品群，除了三款大作外，还有《勇闯尸城2》和一系列尚未公开的大型作品。下个财年的财报将十分值得期待。另外，CAPCOM公布的三款延期作品，目前仅针对欧美市场，三款游戏的日版发售是否也会受到影响尚不得而知，《超级街霸4》前段时间已经定下日版发售日，而《失落星球2》则未确定，后者日版同时延期的可能性更大。同时，《失落星球2》双平台370万套出货、《超级街霸4》双平台110万套出货、欧美版《怪物猎人3》50万套出货的预期依然保持不变。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI于12月23日推出了Wii《圣恩传说》的第一批DLC下载包，售价400Wii点，内容为3名男角色的执事刑事服，和索菲的“初音MIKU”装，角色们的换装均会在战斗中和平时的过场中体现出来。同时NBGI还公布了预定明年1月配信的谢丽雅“小恶魔装”。

●《但丁地狱》和《光环》的动画版光碟已经确定了发售日及价格，两作均将于明年2月9日同时于北美发售，售价都是23.99美元，并分DVD版和蓝光BD版两种版本发售，《光环》动画除了单碟普通版外，还有一个双碟版的导演剪辑版。另外《但丁地狱》动画版由制作过《死亡空间》动画版的Chuck Patton负责制作。

●SEGA公布了《樱花大战5》美版的上市消息，该作将于明年3月23日同时发售PS2和Wii版，PS2版还会推出豪华限定版。比较特别的是，该作双平台的通常版采用英语配音，而PS2的豪华版则采用日语配音，并附带设定集等限定内容，Wii版则没有日语配音的豪华版，只有英语配音。双版本通常版售价29.99美元，PS2豪华版售价39.99美元。

●KOEI公布历史题材战略游戏新作《信长野望 天道》，将于2010年3月同时登陆PS3和X360平台，价格8800日元。除了包含PC版的全部内容外，家用机版还新增了“全国争霸模式”的两个新剧本，以石田三成和本多忠胜为主人公体验新的故事，“群雄霸权模式”也增加了12位大名的新剧情。PC版的老玩家也值得再次享受。

●美国著名媒体IGN给出了美版《猎天使魔女》的双平台评分，与日本FAMI通一样，IGN也做出了两平台不同的评价，X360获得了9.5分的高分，而PS3版只得到了8.2分，画面一栏的分数对比甚至达到了8.0对4.5。IGN对PS3版不满的理由为“模糊的画面、严重的掉帧和甚为糟糕的读盘”。由此可见，该作的美版也并未在索尼的帮助下得到任何改善。

MEDIA 美国专讯

吃豆人当选年度吉尼斯世界记录最出名角色，力超马里奥索尼克

本刊讯 吉尼斯世界记录Guinness World Records 2010已经出炉，这个一年一度的世界著名记录大全也同样含概了游戏界内容，吃豆人、Wii Sports和士官长，分别荣获了属于它们的荣誉。

这项吉尼斯世界记录评选，是根据对美国消费者做出问卷调查后得出的结果，覆盖面非常广，基本包含了日常生活的所有方面，游戏仅是其中一部分。在“最高知名度的游戏角色”竞争中，由NAMCO一手创造的经典角色“吃豆人”，出人意料的击败了索尼克、洛克人等吉祥物级别的大牌明星，并以极其微弱的优势力压马里奥，拿到了最高认知度角色这一殊荣。任天堂发售的软件《Wii Sports》以累计销量4600万套的成绩，无可争议的成为了“历史销量最高的游戏”。一代传奇《光环》，则击败了众多强手后，一举夺得了“世界第一游戏系列”这一王牌佳冠，实在是不得不叹服士官长的神奇魅力。这三项记录，任天堂、微软和NAMCO各占一份，索尼和SEGA这两个老牌游戏厂商没能分得一杯羹真的是比较遗憾。而NBGI（以前的NAMCO））作为第三方的代表真的挣了一口气。



←与马里奥在同一年代诞生的吃豆人同样影响了一代人，那金黄色的形象只要是玩过游戏的人没有不认识的。

SCOOP 日本专讯

圣诞黄金周日本软硬件销量统计 PS3超20万，全平台销量大涨

本刊讯 来自日本MC的统计数据，圣诞节前一周的圣诞黄金周，日本游戏市场软硬件均呈现出了大幅上涨态势，借着FF13在日本刮起的暴风，PS3创造了日本周销量历史最好成绩。

由于圣诞假期已经来临，各大厂商的年底看家作品均已在11月底或12月初发售完毕，进入软件长卖和硬件热销期，除了压阵大作《最终幻想13》外，各大厂商在下半月均无任何作品发行。硬件方面，借助FF13高达150万套的首周热销，PS3当周销量达到了23.7万台的惊人销量，远远超过了以往任何一周，此数字也刷新了06年底PS3首发以来最高的周销量记录。除了PS3，Wii在本周也表现不俗，以19.1万台的成绩稳居第二的位置，临近年底各家庭批量抢购Wii的场面如今又再次重演，任天堂长卖作品大军依然是主要推动手。NDSi售出9.5万，新主机NDSi LL则售出7.5万台，选择前者的玩家依然占多数。PSP售出7.9万，在众多新作的推动下成绩也算不错。X360当周8965台，依然没什么起色。PSP GO则只有3260台，基本属于被遗忘的存在。



软件方面，除了大卖150万的《最终幻想13》，基本被老任主机的游戏霸占，SE和任天堂，才是圣诞商战中的赢家。

电软视点

GTA风光不再？Take 2遭遇困境

Take 2的GTA系列堪称是这些年来的顶级大作，去年发售的《横行霸道4》双版本全球累计销量达到了惊人的1350万份，其创下的首周销量直到最近才被现代战争2刷新。如此逆天的销量绝对会让所有同行们羡慕到眼红，然而，即便是有着GTA这么大一颗摇钱树的Take 2最近似乎也遇到了不小的麻烦。

亏损！没有GTA的日子

就在最近Take 2发布了公司第四财季财报，它在第四财季净亏损2200万美元，与去年同期相比增亏47%。与此同时，激进投资者卡尔伊坎声称他已经获得该公司11%以上的股份，并且表示不久将与公司管理层进行谈判。

刚刚结束的会计年度里，Take 2全年净亏损1.379亿美元，而在GTA4发售的的2008财年里，其全年盈利9710万美元。Take 2预计，其2010财年的调整后收益为每股净亏损40美分到60美分，营收大概在10亿美元到12亿美元之间。董事长Strauss Zelnick在声明中表示："我们相信2010年仍将比较艰难，虽然我们的业绩预期有些令人失望，但也反映出我们在管理业务上的谨慎态度。"



Take 2计划在2010年推出《生化奇兵2》、《黑手党2》、《马克思佩恩3》和《死亡救赎》。首席执行官Ben Feder表示，公司的目标仍然是在不发布《横行霸道》系列产品的年度实现盈利。

不能在一棵树上吊死

在业界，GTA和Take 2总是被人们同时想起，按理说，凭借GTA的超高人气和销量，这个公司应该过得相当滋润才对。然而许多人往往忽视了产品周期的问题，毕竟一款游戏的制作往往都需要花费大量的时间和成本，在其变成商品卖出去之前都是没有任何收益的，超级大作更是如此。

纵观GTA系列正统续作的制作周期，差不多是三年半推出一作，平心而论，这么长的周期对于GTA这样的游戏来说并不算太长。但是，Take 2最大的问题就是真正的拳头产品只有GTA系列，虽然近两年也在开发生化尖兵等其他作品以求扩充产品线，但是成效还不算明显。同类的例子，日本的SE有大量的二线作品，甚至可以通过在NDS上复刻老DQ和FF来给超大作FF13赚奶粉钱；微软更是可以直接砸钱让Bungie无后顾之忧的安心开发《HALO》。可惜，Take 2上面哪一条都做不到。



毫无疑问，每一次GTA的发售，都给Take 2带来了无限的风光和银子，然而这每一次的风光之间，都长达3年半！员工们或许等得起，但一心赚钱的投资商们却等不起。

人心难测，独木难支

2009年，GTA系列的正统续作虽然没有任何消息，但是与系列相关的衍生作品数量却不少。首先就是360上的两个独占DLC，相较于360版GTA4高达700多万份的销量，独占DLC区区10万份的销量简直就让人无语了。尽管购买DLC的玩家数量肯定会少于购买原作的，但是这个1/70的比例实在是太寒碜了。可怜微软为了这两款独占DLC花费了5000万美元的代价，如今看到这个结果，估计比Take 2的人哭得还伤心……

除了DLC，Take 2还先后于今年在DS和PSP上发售了的《横行霸道 血战唐人街》。DS版唐人街的最终销量是86万份，显然公司对有着如此庞大装机量的DS市场竟然只有这个成绩相当不满，于是在下半年将其移植到了PSP上。那么PSP版最终卖了多少呢？很遗憾，只有区区17万份。

Take 2的负责人Zelnick最近专门发表声明，表示GTA系列不会走一年一款的量产化路线。恩，有骨气，但是没有GTA的财年里究竟该怎么办？这是个很严重的问题。至少，目前来看，Take 2还没能找到比较有效的解决办法。

其实，本刊上期特别策划中介绍过的，像Activision那样利用多个团队来保证使命召唤系列的做法还是值得借鉴的。如今的游戏市场，玩家们的口味似乎总是变得特别快，即便是顶级大作都不能确保自己几年后还能有同样的人气。

GTA系列创造了一个神话，然而任何神话，都有结尾的一天。□文/北斗

电软视点

人们称之为——「来了」

FF13这一玩家等待了4年的FF终于如约与大家见面了，如今已经发售一段时间，相信很多人早已通关或正在进行后期研究吧。首日破百万，首周一百五十万的销量数字也证明了FF的品牌号召力。虽然与其他FF的首发表现还有一定的差距，但作为本世代的第一款FF来说，能有这样的表现真的是已经做得很不错了。君不见PS3上长期霸占日本销量榜首位的MGS4也只卖了70万左右么……

其实结合以往看的话，这次FF13在销量上的表现，最起码是首周的表现可谓是从7代开始最差的一个了。但这么说是有前提的，近年游戏业不景气和经济危机是一个大的环境因素，另一点就是PS3的装机量还是太低了，当然，这里主要是指日本本土的状况。截止到FF13发卖之前为止，日本当地的PS3基数为401万台，而FF13的同捆版PS3卖了25万台，等于说现在总数426万台的基数与FF13的151万套来相对，平均不到3个人就已经有1个人购买了本作。这么一看的话，这个比例其实就已经算是很高了。

回首望去，FF系列自7代进入PS系家族以来，平台机能的提升，使游戏的表现力和叙述手法也发生了很大改变，加上存储媒体的增大，制作人可以把自己更多的想法加入进去，一切的一切都在证明这个系列越来越像是个真正的大作了。虽然在老玩家眼中5代与6代仍是至高无上的经典，但不得不承认，无论FF7是好是坏，它至少是现代派FF和传统FF的一个分界点。有人说7代和8代虽然变得光鲜，但也变味儿了，不那么纯粹了，不再是FF了，但这也是没有办法的，因为到目前为止，只要做出改变的游戏，无论是往好发展还是往坏发展，无一不会遭到老玩家的质疑，但与此同时它们也都在吸引着新的玩家群体。假如说一个游戏卖得好，那么它至少是对这个系列的延续是起着积极的作用的，因为它具备了开发下一代的筹码。而此时无论玩家是喜欢还是讨厌至少心里总会对下一作有所期待，这也是一个游戏或一部作品能给玩家带来的希望。

作品名称	发售日期	机种	首周销量	第二周	第三周	累计销量	消化率
FF7	97.01.31	PS	2,034,879	329,740	167,865	3,277,766	62.08%
FF7 国际版	97.10.02	PS	109,829	31,775	–	437,895	25.08%
FF8	99.02.11	PS	2,504,044	270,993	205,779	3,501,588	71.51%
FF9	00.07.07	PS	1,954,421	328,404	123,827	2,707,301	72.19%
FF10	01.07.19	PS2	1,749,737	233,429	85,703	2,325,215	75.25%
FF10 国际版	02.01.31	PS2	115,941	22,999	14,546	263,998	43,92%
FF10-2	03.03.13	PS2	1,472,914	181,798	80,295	1,960,937	75.11%
FF10-2 国际版	04.02.19	PS2	171,489	34,581	15,953	288,745	59.39%
FF12	06.03.16	PS2	1,840,397	217,438	91,078	2,322,541	79.24%
FF12 国际版	07.08.09	PS2	49,528	26,476	13,870	137,040	36.14%
FF13	09.12.17	PS3	1,516,532	?	?	?	?%

那么再回头看看我们的FF系列，从7代开始到现在的13，最有争议的基本也就是集中在7、8、9这三代上了。为什么这么说？首先看7代，本作改变最大的不是系统，而是画面，3D建模+2D贴图是PS时代厂商们最得意的技术，先暂且不论好与坏，单是这种视觉冲击力这一点，在以往的FF中是不可能见到的，可谓是头一遭。创新派接受了它，从而带动了更多的创新派群体，而保守派产生了疑问，那么这份疑问所带来的影响恐怕也影响到了8代。而8代从人物设定到招式，用时下流行的话来说，可谓是FF系列中「装13」的鼻祖。而



↑如果不算7代的国际版和廉价版的话，FF8是在日本卖得最好的一部FF。

事实上，如果不算7代的国际版和廉价版的话，FF8是在日本卖得最好的一部FF。而到了9代时，保守派们看到了真正想要的FF，但FF9的风格又吓跑了一群创新派，而在当年来说，创新派这种群体已经越来越占据了消费群体的主力位置，所以9代的销量一度出现了滑坡，这一点确实不难理解。而到了10代，无论是哪类人群，基本都已然适应了7-9的洗礼，恰好10代本身的水准确实超高，所以产生异议的相对来说少多了。而SE自FF11的成功后，12在一定程度上向11的系统进行了借鉴，但11毕竟是MMO而非单机，所以12的争议也很大。SE也许正是看到了FF销量一代不如一代的危险信号，所以早在06年就马上公布了13，一晃就是3年半，而这一次，老爷们的感受又会是什么呢…… □文/桔梗

疾风流言帖 vol.46

新的一年开始了，虽然以中国的习俗来说这还不算是真正的新年，但日本和欧美各地已经处在圣诞和元旦的双重欢喜当中了。玩家们在疯狂的选购主机和游戏，厂商们在不停的数钞票，打点今年的收成，与其说圣诞老人给孩子们送礼物，不如说是玩家们在给厂商送年终的救命钱，人家都指着这钱过年呢。

□责编/翅膀

FF14将与WOW叫板？2010年两者决战欧美

40 可信度

网络游戏间的竞争向来激烈非常，但能与《魔兽世界》叫板的游戏还真不多，按照和田洋一的说法，预定明年推出的《最终幻想14》就将是这不多分子中的一员生力军。

PC网游《魔兽世界》目前在全世界拥有超过1000万的注册玩家，其产生的利润几乎占暴雪全年财政的一半之多，2010年游戏还将推出最新扩张包，届时掀起的人气浪潮可想而知。而《最终幻想14》同样预定2010年开服，继承了FF11理念的本作势必聚拢大批FANS与新玩家沉迷其中。SE社长和田洋一自信满满的认为，FF14将会把WOW视为竞争对手，成为WOW的最强劲敌，势将抢夺这块庞大的网络游戏人群。目前WOW还未在日本本日本的网络游戏人群相当有限，FF14要想取得成功就必然躲不开与WOW交锋。

任天堂新体感外设 对应脉搏侦测新功能

60 可信度

任天堂到目前为止推出的体感设备五花八门，对应手脚身体大脑的什么都有，而最近又传出了一种新的外设，它可以对应你的脉搏来游戏。

任天堂近日在欧洲注册了一个名为《Wii Relax》的商标，虽然还没有公开，但据称这是任天堂最新一款对应体感的Wii游戏，这款新作将与任天堂最新研发的体感控制设备同捆发售，该设备将绑在玩家的手上，运用检测的方式得出玩家的脉搏反应，并把数据反馈到游戏当中，该作是一款以健康为主题的游戏，让玩家在休闲游戏中重视自己的健康问题。

另外，早在今年4月曾有意大利的游戏开发者提到过《Wii Relax》这个名字，但后来就没了音信，由此看来任天堂应该是把该作收购了。

坂口博信新作明春发表 名称已定将是用心之作

50 可信度

小胡子坂口博信已经很久没有在公众面前露面了，有人甚至怀疑他是否还在做游戏。不过最近坂口又再次放出话来，似乎在告诉世人他还没有江郎才尽。

坂口的mistwalker公司最近放出了关于新作的最新消息，据称新作的名称已经确定，内容的框架也已基本完成，只待后续的具体开发。原本的计划是预定今年年底公布这款新作，而由于各种各样的原因耽搁了，不得不推迟发表的时间，大约会在明年春季，他们就会正式发表这款新作。至于是什么类型、什么平台、什么背景都没有提及，只不过坂口本人透露，该作是一款真正用心制作的游戏，带给大家的是非常不错的东西，而且还是「把大家珍贵的精力和短暂人生宝贵的时间无怨无悔的浓缩在了一起」的作品，真心希望这次的新作能对得起FF之父这一称号。

无中生有还是确有其事，广告商含糊其词，PSP4000到底有没有

30 可信度

索尼前年推出了PSP2000，去年推出了PSP3000，虽说今年已经推出了PSP GO，但关于PSP4000的消息最近又因为一则广告而传得沸沸扬扬。

近来国外一则关于《小小大星球》的外设广告吸引了越来越多人的关注，不过并不是因为广告的出色设计，也不是因为游戏的无穷魅力，而是广告下方的一个机种标志显眼的写着PSP4000的字样，这个标志引起了引起了一片哗然，难道索尼又要推出4000型主机了吗？就在各界猜测不一的时候，安吉拉琼斯A4公司的产权经理宣称这只是他们在广告设计中搞错的缘故，PSP4000的字样并非有意为之，而且也不代表索尼的观点。但同时他也表示，PSP4000是否存在他们也不知道，索尼只是让他们设计《小小大星球》相关的广告而已，更有意思的是，当有玩家就此事特意询问索尼内部人员时，得到了似是而无的答复，他们并没有正面否认PSP4000的存在，也没有承认这家广告商是索尼授权的，被问及那条《小小大星球》出现PSP4000字样到底是怎么回事时，却得到了一句闭门羹——无可奉告，有没有，您自己电量吧。

刺客信条2故意删除内容为多卖DLC赚钱 厂商大喊冤枉称只是测试时间不够导致

50 可信度

如今这个年头靠DLC疯狂赚钱的事很常见，尤其是欧美厂商更是家常便饭。但要说最不厚道的事情，莫过于强买强卖性质的东西，《刺客信条2》就有这个嫌疑。

最近有玩家在《刺客信条2》中发现了一些明显的阉割痕迹，而这些东西却出现在了官方公布的DLC当中，让人不禁怀疑是有意为之。目前公布的两个DLC中，包含了达芬奇飞机相关任务在内的6个任务，以及开放佛罗伦萨新区域相关的10个任务，售价分别为3.99美元和4.99美元，有玩家指责这是厂商从本篇中抠出来单独骗玩家钱的行为。育碧方面解释称DLC的内容不并是他们在游戏中故意删除掉的，而是由于开发时间跟不上发售周期而被迫删掉的，因为在2009年中期，开发组就已经发现有一部分内容赶不及最后的测试，即使完成开发也会没有时间来进行测试，如果强行加入这部分的话，会导致游戏赶不上公司定好的发售日，无法按时完成的责任他们担待不起，所以最后不得不删掉了这部分，改为在DLC中作为追加内容推出，这是没有办法的事，同样的情况也出现在replay功能上，同样是因为没有足够的测试时间而被迫删掉的，也就是说，这些DLC的确是从本篇中单独剔出来的，只不过到底是被迫删除还是为了推DLC有意为之，那就随意您怎么想了，信则有，不信则无，信者得永生，不信也不影响生活。



FF13是花去了5年时间制作的游戏 这是千人智慧的结晶，我很有自信

FF13制作人北濑佳范在本作发售之后深情的表示：“FF13与前作相隔了3年9个月。开发至今经过了5年，总算是等到了这一天。和游戏完成有关系的人员大约有1000人，FF13也可以说是千人智慧的结晶，是可以满足大家的期待的，我对此非常自信。”

——能花5年之久开发出的游戏自然不会是泛泛之辈，游戏素质还是相当高的，花去了这么多财力与人力，答卷不合格那北濑就可以回家种地了。



找我来应聘我会问你喜欢什么游戏 如果喜欢某RPG的话您就不用来了

神谷英树最近在杂志访谈中谈道：“我们正在吸收对游戏事业抱有梦想的人才，除了必备的才能外，个人的游戏喜好也是参考的重要指标。到我这里来面试我会先问喜欢什么游戏，如果回答喜欢”某RPG“的话，我奉劝您最好还是不要来的好。”

——神谷和以前的三上真司一样，也是个对越来越差13的日式RPG深恶痛绝的人，如果你回答喜欢技术型动作游戏的话，肯定合他的心意。



日式RPG之所以落伍都因为没有进步 单一流程制的RPG实在太过单调

《质量效应》和《龙腾世纪》开发商BioWare的高层最近在接受采访时谈道：“日式RPG对比西方的美式RPG之所以已经落伍，都是因为日式RPG没有进步，从以前到现在都是千篇一律。无论哪个，都是在强制玩家去做既定好的事情，而美式RPG却可以让玩家自由决定想做的事情，这才是真正的RPG。”

——以西方人的观点和游戏习惯来说，单一走线式的日式RPG确实不入眼，但这只是相对的，东方人就喜欢这种模式，也玩惯了，在东方人看来，欧美RPG更加不入眼，说到底就是东西方文化和游戏偏好的差异所导致。



2009年我推出的《机战》作品太少了 未来一年将发售的作品将比今年还多

《机战》系列开发总监督寺田贵信最近在贺年状中表示：2009年我们推出了像《机战学园》、《NEO》这样不同风格的作品，但现在想来，这一年推出的游戏是否太少了，所以2010年以《无限边境EXCEED》为开端，将发售比过去一年还要多的《机战》作品。

——2009年寺田共推出了四款机战，《Z资料碟》、《K》、《学园》、《NEO》，这其中两款是NDS游戏，一款Wii，一款PS2，其实数量已经不少了，但却没有一款高清平台的机战，甚至PSP都没份，全都都是小成本制作，如果寺田要在2010年推出更多作品的话，那估计又将是小成本的狂轰滥炸。

电软视点

疯狂的日本人“誓将LOVE PLUS进行到底”

想要特卖蛋糕？我呸

圣诞将至，各地的蛋糕房都推出了颇有特色的圣诞蛋糕，那么，最让游戏玩家揪心上火流鼻血的，还要数糟糕物发源地、“邪恶轴心”东京都的蛋糕房了，为什么呢？因为KONAMI将于12月23日为都内的所有蛋糕房配送100个LOVE PLUS主题的特卖蛋糕（三种），根据玩家对LOVE PLUS三位主人公的偏爱程度，可以选择购买自己喜欢的蛋糕。不过，事情并非如此简单，因为蛋糕提供方（KONAMI）明确注明了售卖条件：当着店员的面，启动DS并显示画面，而且自己喜欢的人物必须已经成为女友（一周目）。如果仅仅是对蛋糕有兴趣想尝鲜的话，那么肯定会遭到劈头盖脸的一顿摇头攻势，毋容置疑。

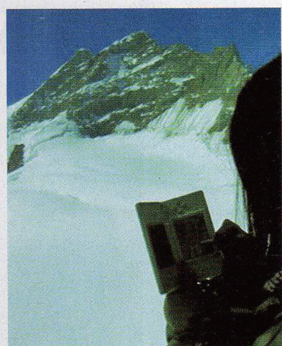


某日本网站编辑亲临“宁宁结婚典礼”

“与《LP》中的人物结婚”这个尽人皆知的事情，相信在手捧杂志的各位耳中都已听出了茧子，不过事情的可信度到底几何？也有部分读者表示有官方炒作的嫌疑。日本某网站编辑于近日收到了“宁宁婚礼披露宴”的邀请函，于是，为了在网站中第一时间进行相关报道，在向上司申请并得到批准以后，怀着一颗忐忑不安的心出席了该典礼。下面就刊登其归来日记中的部分描述，“一早，赶往东京工业大学的大冈山场馆，忽见出席该次典礼的观众人数众多，忽闻掌声雷动，只见一白衣男子（新郎）手捧新款NDSiLL（估计是为了用4.0寸大屏幕凸显新娘姿色特意准备，也不排除某天堂腹黑赞助的可能性），司仪、神父（货真价实的黄毛洋人）一应俱全，一连串令人直起鸡皮疙瘩的新婚寄言之后，白衣男用自己厚厚的嘴唇与4.0触摸屏进行了一次零距离接触，这一举动将在下雷的外焦里嫩，于是立刻侬不好意思状将眼神移开……”那么根据该记者的描述，当日前往的宾客人数在50人以上，而其中不乏有新郎的亲朋好友，看来，KONAMI的“日本男子LOVE PLUS化计划”已经初获成功。

向约会时间与地点的极限发起挑战

“和《LP》中的女孩约会？”，拜托，这可不是什么新鲜事，人家婚都已经结过了好不好。不过，这次笔者要为各位读者介绍的不仅是怀揣主机约会这么简单，因为这件事情现在已经发展成为以LOVE PLUS为主题的极限运动挑战。什么是爱？“就是和他（她）在一起时，心中会小鹿乱撞的那种感觉”，这句话出自一位25岁的百合向女记者之口，在携手《LP》攀登位于瑞士境内的阿尔卑斯山时，她无法掩饰内心的萌动，当问及为什么会有这一疯狂举动时，她答道，一切都源于她的一位男性同事，因为那家伙在攀登日本境内海拔2899米的赤岳山时，竟然萌生了“工作与《LP》相比，到底哪个重要？”这样的想法。而该女性最终也以3223米的最终高度打破了之前日本的携《LP》攀爬项目（笔者乱入：这到底是什么项目啊？）的最高纪录。其实，在富士山顶享受这一乐趣的人也不在少数，很多人事后都表示，那里风速20/m，阳光明媚，很适合谈情说爱。随着高度挑战赛最新结果而来的，还有距离挑战赛，这次的主角是一个叫做もみじ真鱼的漫画家，他的作品曾刊登于SQUARE-ENIX的媒体平台。他挑战的课题是“与《LP》一起，骑自行车从东京出发前往北海道最北端（宗谷岬），全程1100公里”，穿越琦玉县进入茨城县之后，真鱼在宇都宫与宁宁一起吃了顿饺子，他将照片发到了网上，与大家一起分享了这份喜悦。　□文/蔬菜汁



←这么看阿尔卑斯山还是很可爱的嘛，就是不知道会不会很冷。

电软视点

萝卜白菜的日美RPG比较论

《质量效应》、《龙腾世纪 起源》的开发商BioWare近日放言：“日式RPG之所以落后，都是因为从以前到现在都没有什么进步，进化的东西太少，无论细节上怎么完善，它带来的都是一样的体验。美式RPG都可以让玩家去做自己想做的事情，而日式RPG却只能强制你去做设定好的事情，这就是差距，这就是日式RPG落后的原因！”

美日本源的差异

真的如此所说吗？我想很多人都不会同意这种说法，BioWare是以开发美式RPG著称的欧美人，他们眼中的日式RPG评判标准自然与东方人截然不同，如果要纠结好与不好的话，可能又要扯到美日文化的差异上来了，老生常谈，不说也罢，只是美日RPG本身的本源差异，还是值得一提的。

日式RPG，大家都很熟悉，剑与魔法的故事背景、唯美的人设、传统带有特色的系统、单一制附加分支的流程，这么多年了基本都在沿着这种路数过来的，即便有系统上的革新，但大方向依然如故，只要一玩，就会感到明显的日式RPG风味。说实话这么多日式RPG系列都是从那个年代的DQ、FF老一代前辈手中继承过来的，玩家喜欢在RPG中看到精美的人物由自己操作，通过“第三人称”的方式来“旁观”，从侧面体验角色的一段经历，注意这并不是“人生”，因为绝大多数日式RPG中表现的都只是主人公一件连着一件的事，从开始到通关，角色们都像一岁都没长的样子，解决一件接一件的麻烦事，最后消灭BOSS拯救世界，总之都是沿着游戏设定好的剧情一路走下来，无论谁玩过程结果都是一样，这就是日式RPG的模式，玩家玩的是“制作人想要表达的东西”，就像可以亲手操作的动画片或电影，编剧的水平直接影响游戏的体验效果。

反观美式RPG，在大多数人眼中就是那种题材现实化、人设彪悍、系统PC味浓重、自由度超高的类型，比起日式RPG着重笔墨的主线剧情，美式RPG更看重的是“由玩家自己来编制剧情”的模式，玩家就是真正的主人公，你想去做什么，游戏通常都不会做出过多的限制。制作人设定好的不是一个固定好的流程，而是一个包容了众多要素的“框架”，在这个框架里，你可以充分发挥自己的意愿，去做自己想做的事，这是美式RPG的传统。所以很多美式RPG都是采用任务制的游戏模式，在一个时间段内，给玩家准备了一堆各种各样的任务，任务中可以打怪、刷宝、还会有一些对以后任务产生影响的情节发生，而玩家去做哪个任务是自由的，你可以先做A任务，接着做B任务，也可以先去做C任务，再返过来做B任务，如此产生的结果可能就会不一样。某些游戏还设置了更高的自由度，你可以做好事，也可以去做坏事，甚至游戏中设置了更现实的要素，可以结婚、生子、体验一个人从出生到老死的完整过程，所谓人生的体验过程，就是制作人想要玩家体验的东西。



↑像这种风格无论是欧美还是日本都能见到，只不过美式更偏向PC化。

萝卜白菜的问题

日式RPG承袭的是DQ、FF时代的传统模式，美式RPG遵循的是《龙与地下城》时代延续下来的DND规则框架，两种模式本源不同，它们的发展路线自然也不相同，做出来的成品侧重点也不同，一个贴近东方人纤细唯美的审美，一个贴合西方人粗犷豪迈的审美，东西方审美尚且不统一，游戏风格的架构又怎能做到兼顾？不管是日式，还是美式，它们都有着自己的优点和缺点，抛开人设这种主观因素，日式RPG的剧情、战斗系统，和美式RPG的高自由度、多样化的游戏要素都是值得对方相互借鉴的东西，把完全不同的两种东西拿来比较，本来就没有什么意义，不管是萝卜还是白菜，总会有喜欢的和不喜欢的，强求不得，也不必接受强求的东西。继续发挥自己特有的风格就行，日式更加细腻唯美，美式更加粗犷自由，就挺好，真的挺好。　□文/翅膀



神游行货版DSi全国正式发售

汉化专递 EXPRESS CHINESE

神游宣布了行货版DSi的相关消息后小编就一直对其保持关注，尽管有着之前几台行货主机的不成功先例，但毕竟也是行货主机。没想到的是，就在12月19日神游公司于上海几大著名商场举办的体验会上，这台行货DSi就已经正式开始发售了。不过价格方面可不便宜，1498元人民币！当初NDSi在日本发售首发的价格为18900日元，当时折合人民币1200元左右。行货DSi以高于日版将近300人民币的价格首发，或许是将随机附送的《任天狗狗》的价格也计算在内了吧。神游DSi主采用全中文的操作界面，并配置了iQue DSi趣照、iQue DSi趣音和iQue DSi商店，并附带内置游戏《任天狗狗》。



←行货版DSi中随机附赠一款中文的任天狗狗。

真355联合突击SP中文版

《真·三国无双 联合突击 Special》是光荣“妖魔无双”的特别版，最初是发售在了PSP上，后来逆移植到了家用机的360和PS3上。本作的日文版已经于09年10月1日先行发售，这次于12月16日发售的则是中文版，游戏售价1800新台币，约合人民币380元。

本作有别于以往系列作单人对抗敌方大军的“一骑当千”玩法，改为“攻城略地”式的玩法，让玩家通过联机合作方式共同攻打固若金汤的城池。由于硬件能力的提升，本作在影音表现上大幅强化，画面高分辨率细致化，台词演出全语音化，关卡中出现的士兵数量也大幅增加，提供更具临场感与爽快感的游戏乐趣。

除了承袭PSP版的系统与内容之外，还追加了许多原创新要素，包括单人游玩时可与其它3名AI操控武将并肩作战的“共斗武将系统”，使用武将卡在战场上施展计谋发挥各种强化辅助效果的“卡片计谋系统”，以及可以在武器上附加能力的“武器强化系统”等。

流行之神2P发布汉化预览版

PSP上最近只发布了一款汉化游戏，而且还是汉化预览版，并非正式的完全版，这款游戏就是移植自PS2上的《流行之神2：警视厅怪异事件档案》。PSP移植版在原PS2版的基础上又加入了新的剧情及大量过场CG。例如最终话追加了新的剧情，新剧情能够让玩家了解到跟最终话的诸多细节有关的深层相关内容。而进入这段剧情的条件，就是在游戏刚开始输入人物姓名的时候输入“道明寺”、“秋彦”，这样就可以在最终话时进入新剧情。另外，本作还追加了片尾主题曲，演唱者则是当前备受瞩目的霜月遥小姐。

诞生自PS2上的流行之神系列，虽然无论是人气还是销量上来讲都只能算是二流游戏，但作品本身还是不错的。作为一款有侦破和推理要素的游戏，许多细节设定等都与传统推理游戏不同。如果以后能推出质量较高的汉化版的话，推荐有PSP且喜欢推理侦破游戏的玩家朋友试试。



←可惜这次发布的预览版离最终完成还有相当一段值得改进的地方。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
流行之神2携带版：警视厅怪异事件档案	汉化预览版	游鱼汉化组

NDS，符文工房汉化作品三连发

近期NDS上在圣诞前后先后发布了两款汉化作品，都是MMV旗下的《符文工房》系列，2代和3代。符文工房系列其实最早脱胎于牧场物语，这点从1代的标题《符文工房：新牧场物语》上就能看出来，不过符文工房在系统上的革新受到了不少玩家的欢迎，如今已经成长为牧场物语之外的一个独立系列了。在我国，喜欢该系列的玩家朋友数量也有不少。

《符文工房2》在剧情上紧接着1代后面，内容方面除了保留了像是“在幻想世界中随心所欲的生活”这样“牧场物语”系列的概念之外，还加入了如前作般与怪物战斗等等的世界观要素，进一步奠定了符文的特色。



↑符文工房系列这几年的发展势头甚至超出了正统牧场。

《符文工房3》借助包含前两作中登场的牧场生活要素、冒险要素以及恋爱要素等基础设定，追加主人公变身的最新要素。由于麦斯可以变身成为小怪兽的形态，不仅在冒险战斗中，他的攻击行动方式会变化，就连在和村人进行对话的时候，对话的台词也会有变化。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
符文工房2	基本完善	SOMA汉化组
符文工房3	基本完善	SOMA汉化组

《极限竞速3》汉化专访

X360和PS3上的《极限竞速3》（Forza Motorsport 3）已经于09年9月下旬正式发售，本作也有同步在我国台湾地区推出了繁体中文版，这也是360上第110款中文游戏。那么，在这款赛车大作的汉化过程中，是否发生过什么有趣的故事吗？

针对《极限竞速3》的汉化工作，EA的中文化团队耗费了超过四个月的时间，打造出跨平台的中文化游戏，让台湾玩家不受语言隔阂的享受驾驶的乐趣。在这两期的汉化专递栏目中，我们将为大家奉上本作EA台湾分公司的中文化制作人Jazz的专访连载，聊聊游戏中文化过程中的心酸血泪。

已经在EA工作了八年的中文化制作人Jazz，近年来中文汉化的作品包括了《SPORE》、《NBA Live 08》，以及前一代的《极品飞车：卧底风云》等作品。几年前也曾在EA中国分公司任职，制作过简体中文版本的《FIFA世界杯足球赛》、《战地风云 2142》、《终极动员令3：泰伯伦战争》以及《极品飞车：玩命山道》。

起初Jazz也只是大学期间打工参与的游戏中文化测试，曾测试过《模拟城市3000》、《上帝也疯狂3》、《荣誉勋章：反攻诺曼底》等经典作品，后来转为正职并继续为游戏中文化效力，对游戏中文化的品质有着相当的坚持。

谈到同一款游戏三个平台同时制作中文版，Jazz表示“虽然都是同一款游戏、同样的语言，但是也因为主机系统与架构的不同，而在不同平台上可能会遭遇不同的问题。就连Xbox 360与PS3两阵营针对平台上游戏所制定的一些方针也都不一样，而造成游戏中部份翻译用词的差异。”因此不同平台版本几乎得要视为独立一款中文化游戏来看待。

“以这次的《极品飞车：进化世代》来说，游戏本身并没有内置字幕功能，但是为了中文化，我们特别要求工作室针对我们的版本提供字幕功能，而台湾所推出的《极品飞车：进化世代》也是亚洲地区唯一包含字幕的语言版本。”

但也因为只有台湾加入了字幕功能，Jazz甚至必须要一行一行的将中文字幕出现及消失的时间码（Time Code）加入游戏当中，并且一句一句的校对调整，让玩家不会因为游戏中无法开启字幕而让中文化的美意大打折扣，这些都是中文化团队幕后默默做出的努力。（待续）



←左图这位就是最早从一个普通的汉化游戏测试成员成长起来，并且最终成为EA汉化团队主管的JAZZ。





←游戏将分为传说篇和幻斗篇两个模式，前者是以原作故事为基础的动作冒险风格模式，后者则是乱战。

↓健次郎的各个经典必杀都有相当华丽的演出，北斗百裂拳更是招牌奥义！

←恶势力杂兵团的装扮风格和好莱坞电影《冲锋飞车队》相似，健次郎则像施瓦辛格。



北斗無双





↑除了普通攻击外，自然也有类似摔投技的设定，将敌人举起对准秘孔还能发动特殊的奥义。

挑战血腥的表现极限

光荣表示本作将挑战无双系列前所未有的残虐表现程度，原作中从身体内部爆裂、断肢、喷血等均将在游戏中得以再现。通过搭载物理引擎还可以通过破坏建筑物等来攻击敌人。另外，本作还将加入之前无双系列中没有出现的新动作，如“捕捉”、“拆投”、“快进/快退”等。 □文/北斗



你的生命只剩三秒钟 将敌人全部打爆！

《北斗无双》将把《北斗神拳》原作漫画中人气超高的一击必杀奥义通过无双动作进行再现，并使用现代CG技术表现原作中的世界末舞台世界观。游戏中包括健次郎、死敌拉欧等众多著名角色都将系数登场。

是神还是魔？出现在地狱的最强男人 再会、健次郎！再会、北斗神拳！



↑据悉，健次郎还能发动类似斗气的招式攻击到远距离的敌人，目前尚未清楚发动这类攻击技需要什么特殊的条件。





↑被敌人从身后勒住双手，面前的西恩要发动必杀了！

←学会南斗孤鹫拳并在健次郎胸口留下了七个伤疤的劲敌西恩也将在游戏中登场。

面对宿敌西恩 北斗与南斗的对决！



无双系列最大的特色就是“一骑当千”的超级豪快感，讲究的是一人一骑纵横沙场如入无人之境的快意。这种风格在《北斗无双》中也得到了继承，不过这次的关键字不是“以一敌百”，而是“一击挡百”——也就是说仅凭你一人的一击之力，就能让上百敌人顷刻间灰飞烟灭！莫非这指的就是健次郎的奥义：北斗百裂拳？！

不是以一敌百而是一击挡百！



托奇

奇迹之拳

北斗三兄弟的老二，北斗神拳继承者候补人选之一。过去为了拯救健次郎他们而沐浴在核爆辐射死灰下染病，放弃继承者，并立志用北斗神拳来帮助他人。

玛米亚

孤高的女战士

继承双亲意愿守护村子免遭恶势力侵扰的女首领。与健次郎的爱人“尤莉亚”有著相似容颜的战士，以保镖身份雇佣健次郎后命运也发生了变化。

健次郎

世纪末救世主

北斗神拳的主角，北斗三兄弟的老么，也是代代一子相传的北斗神拳正统继承者，被称为“世纪末救世主”。有着一张标志性的“扑克脸”，平常沉默寡言，追寻着心爱的恋人尤莉亚。

什么是北斗神拳

《北斗神拳》是由日本漫画家原哲夫于1983年至1988年间推出的著名漫画（剧本：武论尊）。一经推出便引起了巨大反响，在《少年JUMP》上人气极高。单行本全球销量过亿，成为了20世纪日本最有影响力的漫画之一。

爆破人体的奥义名言：你已经死了！

提到北斗神拳，估计绝大部分人第一个想到的就是健次郎那句世纪末的经典名言“你已经死了”。再然后，那些原本还静止在空中或是地上瞪着眼睛的敌人就会随着这句话的落音，而“砰砰砰”的炸成了碎片，这些都是北斗神拳最为招牌的特色了。

拉欧

世纪末霸者拳王

北斗三兄弟的老大，北斗神拳继承者候补人选之一。在跟健次郎的继承者指定决斗失败之后，就以世纪末的天之霸者为目标，以“拳王”之名建立自己的国家并以恐怖支配世界。

雷伊

南斗六星之义星

南斗六圣拳中的“义星”，也是南斗水鸟拳的高手，原本陷入在复仇的深渊当中，在跟健次郎相遇之后，摆脱复仇的命运，再度取回自己“义星”的光辉。

“啊哒哒哒哒！”

所谓“北斗神拳”，是将中国传统医学和武侠传说中对于人体穴位的研究虚构成了一门神秘的暗杀拳法：点穴可以让人体从内部爆裂、说出实话、一段时间后再死亡等等。健次郎每次出招时也都和李小龙很相似，会“啊哒哒哒哒”的叫。

光荣这几年是做无双做疯了，三国无双、战国无双、大蛇无双、妖魔无双，现在甚至已经把无双风格泛用到任何作品之中，包括特洛伊无双和这次我们为你介绍的北斗无双……

本作预定2010年3月在PS3与Xbox360两台主机上同时发售，定价则是8190日元——很久没有看到这么昂贵的普通版游戏了。原以为只有FF或是DQ那样的超级大作才敢这么做，没想到光荣如今也找回了当初的天价销售风采。

PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月预定	
	动作过关	光荣	8190日元	日版
	蓝光/DVD	1-2人	480P	审查预定

“大约10年前，原本安静的大陆艾奥鲁赛亚突现蛮神，那是个被人们称作蛮族的异类们召唤而来的守护神，蛮族们沉浸在充满力量的征服欲中，城市中生活的普通人却受到极大的威胁。另一方面，在东北方的军事帝国加雷马尔一心想称霸阿尔蒂娜德大陆，依靠优秀的机械技术创造的强大武力，他们攻陷了都市国家阿拉米果，在受到这两方面威胁的艾奥鲁赛亚，冒险者（主人公）得到了神奇的力量，他们得以体验过去，但是这是否可以拯救世界呢？”

□文/蔬菜汁





FINAL FANTASY XIV ONLINE

上面这段话就是已经披露的多人在线RPG游戏FF14的序言，新作将登陆PS3主机，不过发售时间和细节都还被迷雾所笼罩。在近日刚刚发售的FF13包装盒中，有一封随游戏附赠FF14试玩版申请码，使用此条码就可以得到在官网申请试玩版FF14的机会。这个在FF13发售时就间接宣传FF14的做法也受到了一些人的质疑，不过，题外话暂且放在一边，让我们先来看一下官方放出的一些FF14的最新情报。



→面目可憎的一伙人，眼神充满了邪恶，难道是附近出没的海贼？



不同种族特长各异 新的种族系统大闪亮

根据官方情报，各种族的角色都具有一些特长，比如某种族的女性在战斗时可以张开障壁保护我方伙伴不受伤害，某种族女性则可以为我方受伤人员疗伤，某种族的男性可以利用弓箭进行战斗等等。



新造型披露、百变所以美丽

在FF14的人物创造中，部族、脸型、发型都可以改变，关于部族这个概念是前代《FF11》中所没有的，不仅如此，各民族中又进行了细分，比如同一种族中又分为高地型和低地型，昼行向和夜行向等等。各种族的具体情报目前还不清楚，不过相信进行了如此细微的分别，那么起码人物的属性和特技会有一定差别。在脸型和发型方面，头发的颜色、眼镜的颜色和皮肤的颜色都可以进行选择，这次公开的只有7种颜色，是否有其他的颜色可选？颜色是否可以进行细微的调整？这些也都未知。

另外，眼睛、鼻子、嘴的形状也可以改变，还能够附加伤痕和纹身，在公布的图片中，有些角色的头上和脸上就布满了伤疤，让人看了害怕。结合以上可以改变的要素，玩家可以制作出具有特色的表情丰富的各种角色。使用自己创作的个性角色，在蛮神和军国主义的威胁下进行冒险，相信这个FF粉丝期待的日子最终一定会到来。





多职业联手进行立体战 全方位战场制霸

本作中的蛮神貌似是一个从火球中钻出来的神奇召唤兽，虽然头很小，但是头上的角却很长，延伸的非常远；在披露的迷宫图片中，笔者发现了类似格斗家和剑术家职业的角色正在于怪物进行战斗，另外，在远处似乎还有幻术士在进行远距离支援攻击。

←荒谷中矗立着一座座高塔，更加烘托出这些高塔的可怕之处。



↑新作中类似的颓废之处还有很多，不知道是不是为了突显剧情，根据公开的情报，主角们将通过回忆过去来得到力量，那么这些是否是过去的景色呢？

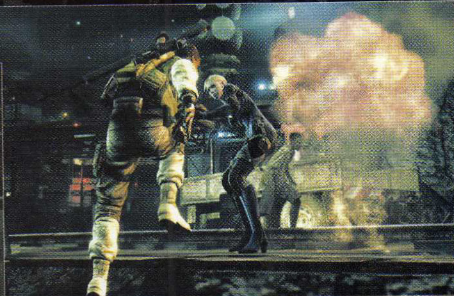
PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想14		发售日未定
RPG	SQUARE ENIX	价格未定	版本未定
BD	人数未定	720P	审查预定

如同噩梦般的绝命大逃亡！

Jill Valentine
吉尔·瓦伦丁
与克里斯还在S.T.A.R.S.时代就是最佳搭档，06年追查威斯克的行动中两人一同掉下悬崖。

↓在第二个DLC《绝望奔逃》中，吉尔将汇合来自BSAA的DELTA小队队长乔什携手逃离危机四伏的港口。





↑《绝望奔逃》是与5代后半部分平行发生的故事，吉尔需要与乔什从炼油厂开始出发，驾驶直升机协助克里斯等人打败最终BOSS墨镜男威斯克，一共有3个小关。

重新恢复记忆的吉尔携手BSAA队长

在5代中，一度生死未卜的吉尔被威斯克用特殊装置控制后与克里斯为敌，直到后来在遗迹的战斗中，才摆脱控制重新恢复意识。





↑吉尔的身手和战斗素养非常之高，这次再度登场可谓众望所归。
←身穿紫色近身作战服的吉尔，难道想纯凭空手与异变的市民战斗么？

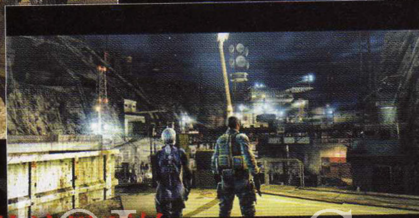
Josh Stone
乔什·斯通
BSAA西非支部所属的特别作战单位DELTA小队的队长，领导能力和战斗技巧都非常的优秀。



↑从体型上看，乔什就是一个身体强壮以力气见长的战斗人员。



←5代特色的电锯男再次登场，被纱布缠绕的头部是其真正的弱点，一旦被追上锯上那么一下的话，估计神仙都受不了。



→夜幕下的炼油厂，看似一片平静，实则充满了杀机。

绝望的旅程，即将从这里开始

BIOHAZARD 5 Alternative Edition

揭露生化危机5平行世界的幕后故事

《生化危机5 AE》是以09年3月推出的《生化危机5》为基础所制作的加强版，完整承袭原作内容，并追加新故事章节与PS3专用动态控制器的崭新操作。

游戏将收录目前已放出的所有下载追加内容，包括克里斯与席娃的新服装"战士服"与"民俗服"，以新服装造型打倒敌人挑战得分的新佣兵模式"佣兵重聚模式"，最多4人连线挑战2种对战玩法的"对战模式"，以及追加新的"额外人偶"等。

AE有两种销售方式，如果是之前就已经购买过《生化危机5》的玩家，可以通过付费下载的方式获得游戏，而没有买过生化5的玩家，也可单独进行购买，价格为4980日元。

值得一提的是，本作预定支持索尼发表的PS3专用体感控制器，购买了体感控制器的玩家可以通过这个周边的光学指向与与动态感测功能来进行枪枝的瞄准或小刀的挥舞，体验更顺畅直觉的玩法。至于360版，则因为NATAL发售太晚而不做体感支持。期待PS3上的首款体感大作能有好的表现。 □文/北斗

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5 剪辑版黄金版			2010年2月18日
	动作射击	CAPCOM	4980日元	日版
	下载DLC/BD/DVD	1-2人	720P	审查预定

真三國無双 MULTI RAID 2

マルチレイド

PS Portable PSP	本刊译名：真三国无双联合突袭2			2010年3月11日
	动作角色扮演	KOEI	4800日元	日版
	UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

能够享受爽快动作感的三国无双新作《联合突袭2》将在明年春天发售，续作将承袭前作中的人气要素，玩家能够使用武将数量会大大增加，目前关于武将方面的情报，已经披露的只有姜维与大乔，那么，将在下面对此进行详细的介绍。联合突袭的剧情，凡是听过之后的人都会感觉比较寒，秦始皇从冥府中苏醒，纠集了一群邪灵恶鬼，为了实现不死不老与建立永恒帝国的野心，开始向世界展开第二次统一之战。因为是从坟墓中醒来，所以重生后的始皇帝皮肤真是黑的可以，满脸的皱纹让人一见就心生厌恶，不过据说这家伙的强力咒术非常厉害。□文/蔬菜汁

诸葛武侯之得意门生
姜维

文武双全的姜伯约继承了诸葛武侯的遗志，不仅在谋略上不输众人，而且武功又有过人之处，本作中先放出姜维的情报，可谓大有深意。史书记载姜维曾9伐中原，未果之后因为后主下诏投降，无奈使出诈降之策结果却被识破而遭诛杀。

手持龙枪博弈沙场 赤胆为旧主再现忠心

↑武器的长度比例太过失调，与姜维的长枪相比，周围的杂兵显得更加脆弱不堪，不知道这些可怜的家伙们面对这杆大枪时为什么还有勇气站在原地。

造型更新颖武器大不同引人入胜

本次先行登场的两位人物中，让人感到最吃惊的就是武将手中所持的武器了，姜维手中的武器是一杆双头龙枪，枪头有双刃并且刃端设置了放血槽，这种极具杀伤力的恐怖武器在以前还是非常少见，而且，发动了武器终结技以后，龙枪闪耀着光芒变得更长，几乎可以达到两个半人身长的样子，也更显出长枪的恐怖威力。另一方面，姜维身上的铠甲隐约有凤翼的姿态，闪烁着光芒的他就好像是火神转世一样。但是不管怎么看都似乎有些赵云的影子。

←武器终结技是本作的最大亮点，当发动终结技的那一刻，一切都变得与众不同了。

任尔嚣张跋扈 转瞬间斩于马下

←连击技依然是对付人数众多的敌人时的最好方法，而且极具观赏性。

↓新角色大乔不仅美貌，走路也别具韵味。

↑连续技的渲染效果在本作中得到了充分体现，电光石火，甚是惊人。

孙策发妻惊艳四座 宛若天使美如嫦娥

与手持长枪威武神勇的姜维形成鲜明对比的，是貌美如花，衣衫华丽的江东二乔之首的大乔，本次出场的大乔身着一袭红衫，红衫的样式与中国传统的旗袍有异曲同工之妙，衣服正面绣着黄色的菊花。大乔手持两支魔棒，看变身后的背景图，好像是治愈系并且擅长回复魔法。通过消耗觉醒槽可以发动武器终结技，不仅可以提升武器的攻击力，而且还能扩大攻击范围，并且还能妨碍敌人的特殊技能。

→双棒合璧发动必杀技，令周围杂兵望而生畏，不敢靠近。

倾城美女二乔之首
大乔

对前作非常着迷的玩家曾经提出要求希望让大乔登场，那么制作人根据以前系列中登场的小乔设计了现在的大乔的形象，虽然细看之下，其实二者并没有什么相同之处。挥舞双杖可以放出电击，对中距离的敌人实施打击，这也是为什么由以往女性的惯用武器扇子改为了魔杖。

武将武器的新形态、以及华丽的连续技和新角色的服饰都是本作的亮点。

众将齐心共斗始皇 邪神终拜服脚下

为了拯救亲人纵横于魔物世界！

身患重病的尤娜



↑游戏的背景设定为一个"瘟疫和怪物横行、到处是无尽黑夜的破碎世界"。上面这张图就是身患"黑文病"的女主角尤娜被感染的右手。

关爱女儿胜过一切的父亲 心地善良的坏脾气兄长

"完全体"的主角尼尔44岁，是个兼备正义感与温柔气息的品格高尚的人、女儿就是自己的一切。"复制体"的主角尼尔21岁，是个为人耿直心地善良的青年，但有时会因过分关爱妹妹而做出粗暴的举动。



↑复制体"Gestalt"来自德文，主要指完形，即具有不同部分分离特性的有机整体。两个版本标题的命名很有深意啊。



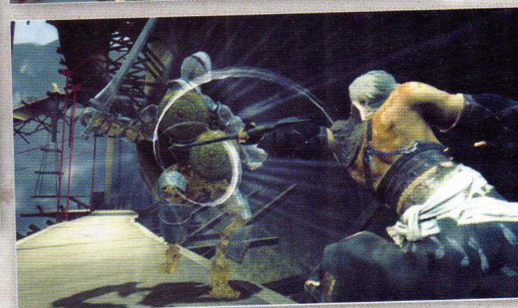
NieR Gestalt ニーアゲシュタルト

本页右上角的白发女子卡茵是左半身被魔物侵入而成为"魔物附体"的战士，她使用的武器是经过加工的两把锯齿刀。为了对抗不知何时在地上出现、会夺取人类住处的"魔物"、尼尔除了可使用双手剑、片手剑和枪等3种武器外，还能使用魔法和体术等技能来战斗。 □文/北斗



双手剑在3种武器中攻击威力最高，但因剑身较重所以攻击时的间隙也会比较明显。

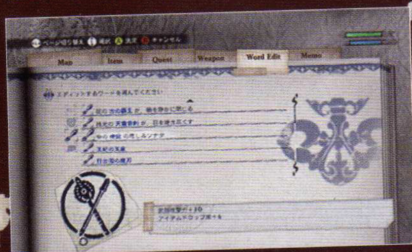




↑片手剑挥动快速、硬直短，很容易行成连斩，缺点是威力较低。枪的攻击力不高、攻击范围也不算广，但能发动突刺和跳斩等高伤害的特殊攻击。

"完全体"与"复制体"两主角难道是父子？

SE的新作《尼尔（Nier）》分为"完全体（Gestalt）"和"复制体（Replicant）"两个版本，前者对应360和PS3，后者为PS3版独占。"完全体"讲述的是为了拯救爱女尤娜、冲破重重魔物阻碍的父亲尼尔的故事。而"复制体"的主人公则是为了妹妹尤娜而决意战斗的青年尼尔。目前还不清楚两个主角所要拯救的"尤娜"是不是同一个人，如果是的话，则主角之间应该是父子关系了——至少从头发的颜色上来看，还是有可能的。至于是否如此，还得等待官方进一步的情报了。



↑在战斗胜利后有一定几率获得名为"ワード"的素材，通过这个可以给武器进行强化。

发动酣畅淋漓的连锁攻击！

尼尔使用的3种武器都有着各自的特色，在游戏中玩家需要根据敌人的种类来选择合适的武器才能更轻松的获得胜利。此外，本作中也有通过连续斩击行成的"连锁"攻击，连锁的回数越多，攻击速度也会上升。掌握好自己趁手的连锁攻击方式将使战斗更加畅快淋漓。



↑卡茵的装束看上去非常"清凉"，不知道游戏中能不能直接控制她进行战斗。

有着各自特色的三种武器 收集特殊素材强化你的装备



PS3 / X360			
本刊译名：尼尔 完全体/复制体			2010年预定
动作角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

DEAD SPACE 2

制作团队承诺带来全新恐怖体验

这一次，来自美商艺电的Visceral工作室（原名Redwood Shores）的工作人员表示，他们将让玩家直面恐惧，他们会通过《死亡空间2》将玩家们带到一个全新的恐怖境界。Visceral工作室将一大堆新机器、新敌人、新武器和剧本巧妙地结合起来。《死亡空间2》将会给玩家带来从没体验过的全新恐惧。

PS3 X360	本刊译名：死亡空间2			2010年预定
	恐怖冒险	EA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

钢片焊工与外星怪物的厮杀再开 以太空站为全新舞台

08年EA的恐怖游戏《死亡空间》发售后获得了很大的好评，续作也在之后秘密展开了开发工作，近期，EA就透露了一些关于《死亡空间2》的信息。首先就是剧情方面，1代的主角Isaac Clarke在成功逃离"石村号"后，发现原本已经被消灭的怪物再次出现，而且这次不仅仅出现在一艘飞船上，而是袭击了一个人口众多的太空站。Isaac现在可以在零重力下一边飘浮一边战斗了，而不是像前作那样，只能从某个地方跳到另一个地方。 □文/北斗





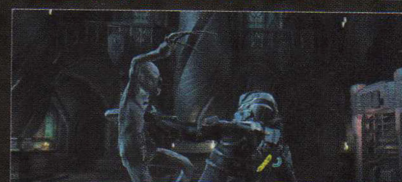
←用钉枪向胸部射击，可以直接把怪物钉在环境四周的物件上，本作将采用中央瞄准。

黑暗之中的恐怖 敌人将随时蹿至眼前



↑2代的背景设定在太空站"Sprawl"之上。

↓前作的全球销量超过200万份，这也是由EA内部工作室自行开发且销量最好的一款游戏。



随时紧绷的神经 能否再次逃出生天？

为了使玩家不至于全程都处在高度紧张的状态下，本作中Isaac也会有取得优势的时候。有时候是得到了一大批弹药，有时候是得到了一把能秒杀大批敌人的特殊武器，这时候，Isaac将成为怪物们的恶梦，而非相反。



→等离子切割枪仍然是肢解怪物的最佳选择，当然其他武器也会有各自擅长的场合。

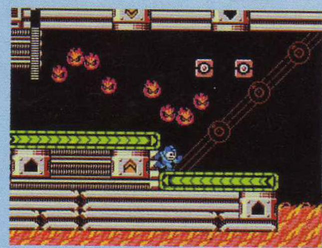
万能的等离子枪 肢解掉一切敌人

MEGAMAN 10

NINTENDO Wii	本刊译名：洛克人10 来自宇宙的威胁			2010年春
	动作	CAPCOM	价格未定	版本未定
	DVD	1人	记忆容量未定	全年龄

别具特色的舞台背景将大大增加

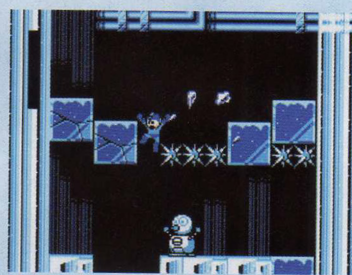
著名的动作鼻祖之一《洛克人》系列的最新作将登陆Wii平台和大家见面，在这部《洛克人10》中有很多本系列所未有的创新之处，如：在游戏开始时就可以选择难度，在本系列的传统难度之外，还设有一个难度更低的难度等级。在前作中获得好评的"ブルース模式"也会登场，玩家可以在游戏开始前选择洛克人或是ブルース进行游戏。 □文/蔬菜汁



每一关挑战都充满乐趣

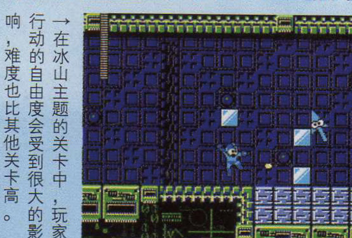


↑这个经典的跳跃方式和落地的响声，曾经吸引了无数玩家的目光。

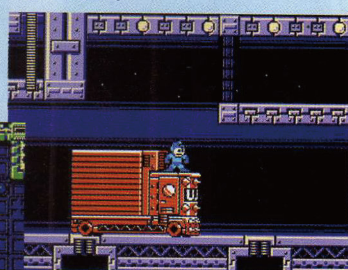


态度决定难度 相信自己一定会成功

←在主题鲜明的关卡中，一些与之相关的敌人也会登场，比如左图中的以雪人为模型制作的尖鼻子机器人。



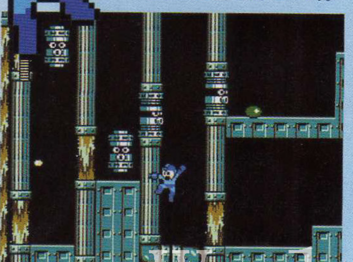
→在冰山主题的关卡中，玩家行动的自由度会受到很大的影响，难度也比其他关卡高。



↑制作人在人物的动作、背景的种类之外，还特别安排了像上图中的卡车一样有趣的道具，也让本作变得更加有意思。

洛克人之外的九代主角也会登场

→本作中登场的背景舞台大大增加，不仅有冰山、熔岩，还有沙漠和古城，没有做不到只有想不到。





←这次的机关也非常有创意，有时看似是死路一条的地方，往往却可能绝境逢生。

《名将三国》终极内测全方位体验报告！

第九城市今夏高调发布了旗下研发中心（TDC）首款自主研发的横版新游《名将三国》，并把从代理到研发的战略转型押宝到这款新产品上。能够被只走精品路线的第九城市如此看重，《名将三国》的实力倍受业内关注。今天，笔者将带你走进《名将三国》终极内测，全方位为你解析这款延续街机经典的国产巅峰巨作！



配置需求

仅仅是单纯的用数据来表示运行游戏需求的配置，相信这在官网就有公布的东西很多人都不喜欢看，而且电脑小白看了也不会懂，所以笔者采用更形象的方式来解读运行《名将三国》需要的电脑配置。

以笔者为例，使用的是2007年购置的电脑，与现在消费1.5到2元每小时的中低档网吧电脑配置相差无几。一般白天的时候，会开4个号进行游戏，如果是凌晨的话，可以同时开六个号也不卡。当然，多开的前提是没有进行多人联机副本关卡，或者是前去竞技场。与其他玩家互联游戏的时候，建议还是仅仅使用主号为妙。由此可见，《名将三国》的游戏配置需求实在不高，这也是2D横版游戏的优势所在。相信按照目前的电脑大众配置，抛开网络因素的影响外，喜爱横版格斗网游的玩家流畅运行《名将三国》不是问题。



职业选择：关键词“分化”

《名将三国》有三个初始职业可以选择，分别为白虎、青龙、朱雀。其中白虎与青龙是近战类战士职业，用大家了解的规则来划分的话，其中白虎是一个力量型战士，擅长摔投这种近身格斗技能，青龙是使用剑类武器的敏捷型战士，速度较快。朱雀是三职业中唯一的女性角色，也是唯一的远程攻击手。在未进行转职前，三职业的攻击方式区别不大，在18级进行第一次转职之后，职业的差别就非常明显了……即便是同一职业的不同转职者，区别也相当大，加上还有各种转职专属装备，让这个区别更为扩大。以下是笔者通过个人经历以及询问朋友得到的一些关注转职后的职业区别，“分化”程度极明显，这主要体现在转职后的技能区别上，以下叙述主要针对PVE，PVP要看玩家的发挥和技巧。

剧情揭示：关键词“章节”

与其他玄幻、魔幻的游戏世界观相比，《名将三国》有着得天独厚的优势。与从未接触过的，或者是由游戏策划杜撰出来的世界不同，三国历史为大多数玩家知晓，在这个基础上，玩《名将三国》会使人有身临其境的代入感。游戏从东汉末年的黄巾之乱起，截止目前开放到了第四章赤壁之战。这四个章节分别为东汉灭亡的导火索，引出三国篇章的“黄巾之乱”，天师张宝、张良、张角三兄弟是驻守这个关卡的BOSS。平叛、援军，锻炼成才是这一个章节的主旋律，三国菜鸟初长成。

三国史上最有人气的名将大集合，智近乎妖的诸葛亮，周瑜打黄盖的典故，铜雀春深锁二乔的名士美女……都将在终极内测才开放的第四章“赤壁之战”里上演。大江东去浪淘尽千古风流人物，说的就是这里的故事，这让蜀国崛起契机，魏国不再独大的关键性战役谁能不心动？三国鼎立，真正的乱世，真正的精彩，正是从赤壁之战开始的。由于等级不足，具体资料还得看各位玩家亲身体验哦。

关卡分析：关键词“星级”

以街机的模式为蓝本，闯关是《名将三国》这类横版格斗网游的特性。游戏里，每个关卡共分为四个难度，在游戏任务里，系统是以第一难度到第四难度来给任务的，不过玩家通常是以星级来划分，或者是用中文的难度来称呼。完成不同星级的关卡，所得到的评价和奖励各有不同，难度越高越丰厚。

第一难度，简单，通常无称呼，单通是最好的选择。游戏中的小怪和BOSS，只有最基本的攻击方式和技能，使用普通攻击就能轻易过关。时间少并且向迅速完成任务的玩家最好的选择。

第二难度，普通，也无称呼。关卡中的NPC血量开始增多，并且某些小怪也具备“霸体”（只有伤害，但不受攻击的状态效果影响）和简单技能，单通或者双通也算轻松。

第三难度，困难，也叫三星。比如要去虎牢关的第三难度，玩家组队信息通常这么发布：三星虎牢关求组，速通BOSS。这个星级中小怪的移动和攻击速度有了明显变化，技能增多，如无把握建议组队通关，这种难度已经很有挑战力了。

第四难度，噩梦，也叫四星，最高难度，怪物强化效果十分明显，如非等级过高，进入同级的四星关卡建议满员进入，团结才是力量，过关的奖励也是最为高昂。刷经验刷级，都需要通过速通四星关卡来实现，如果想轻松过关，那就只能慢慢来了。

开通高一级的关卡，需要将次一级打通，得到一定评分，比如要开通董卓歼灭战，需要完成突袭长安。开通高星级，需要由低到高来完成关卡，比如在简单里获得一定的评分，才能开通普通，以此类推。开通越高的星级，需要的评分越高。另：同一家族、军团、网吧等玩家组队，对于过关奖励很加成。

竞技体验：关键词“技巧”

格斗是游戏的精髓，技巧无处不在。在《名将三国》里，刷图练级需要技巧，做任务要眼力，锻造装备也需要技巧，而上述的这些行为最终的目的都是为了自己在竞技场享受与人斗的其乐无穷服务。在竞技场上，拳脚无眼，一次失误就够抱憾一阵子，技巧尤为重要。

技巧的高低，需要一定的天赋和努力练习，这需要玩家自己不断的锻炼、进步。这里要说的是《名将三国》的一个亮点，不同的招数、技巧组合，可以将打击对象浮空连击，伤害非常可观。以笔者亲身的经历，与一个青龙武圣竞技，这位高手就用普通攻击加小跳进行的组合连招，就让笔者的技师掉血一多半，操作能力让人极为羡慕。这是一个新游戏，发明大家还没发现的连招是一大乐趣，看完笔者的体验报告，你是否也对这款横版街机新游感兴趣呢，赶快去《名将三国》官方网站看看吧！



PlayStation光辉岁月！15年的轨迹

2009年12月3日，发售15周年！改变时代的奇迹主机 回顾历史，展望未来

1994年12月3日，索尼第一台家用主机PlayStation正式发售，从此，家用机史上的任天堂王朝城头变幻大王旗，被索尼的PS系家族所替代。家用机游戏的成就与注目度，在索尼良好的营销手段运转下，被前所未有的提高。游戏机，不再是“小孩子们的玩意儿”，而是变成了时尚与尖端的代名词。

如今，距离PS的初次登场已经过去了整整十五年。十五年中，整个业界风云变幻，屡败屡战的铁血世嘉终于不支倒下，软件大鳄微软携无比的金元气势参于逐鹿。尽管从目前的形式来看，PS3想要续写家族两位前辈的辉煌问鼎中原希望渺茫；然而谁也无法否认，在这十五年中，索尼的PS系主机曾经带给了我们多少快乐的记忆。无数的新时代经典在PS系主机上诞生与成长。

从最初与任天堂合作失败的“PS–X”计划，到大贺典雄社长的一句“DO IT！”支持下终于顽强面世的PlayStation，再到成功拉FF、DQ入伙一举击败竞争对手土星，索尼第一次戴上了家用机王者的桂冠。PS2时代更是以无可匹敌的姿态轻松战胜两位对手，蝉联王座。两个一亿台销量的PS主机，见证了索尼的荣誉和骄傲。PS家族在游戏史上创下了惊人的辉煌，而且以后或许也仍有机会让神话继续。

今天，就让我们一起来回顾PlayStation家族这十五年中所经历的坎坷与辉煌。

□文/北斗

PS家族的成长史

年份	日期	事件
1993年	10月	索尼电脑娱乐（SCE）正式成立，并且对外发表自己正在开发32位家用主机的计划。
	12月	为了显示PlayStation（当初的代号是“PS–X）的强大性能，公映了一段以恐龙为主题的CG动画。
1994年	5月	SCE正式将开发中的家用主机命名为“PlayStation”，同时公开了主机外形。
	12月3日	PlayStation正式在日本发售。许多游戏店门前都排起了长队，最初投入市场的10万台主机当天全部售完。
	1月19、20日	为了准备在欧洲发售PS，索尼电脑娱乐欧洲分部正式（SCEE）成立。
1995年	5月底	PS在日本的出货量突破100万台。
	7月21日	索尼宣称即将把PS主机价格从最初发售时的39800日元降至29800日元。
	9月9日	PS在美国开始发售，2天之内就卖出了超过100万台。
	11月24日	PS的价格正式降至29800日元。
	12月底	PS在日本的出货量到达200万台。
1996年	2月	SQUARE宣布加入PS阵营，同时发布了PS版《最终幻想7》的相关消息。
	3月28日	特别版PS发售，随主机同捆附赠两个手柄以及一块记忆卡。
	6月5日	PS全球累计出货量突破500万台，索尼为此专门举办了纪念会。
	6月22日	对原有PS手柄线加长和改良后，PS主机价格再次下调至19800日元。
	6月22日	廉价版系列软件“PlayStation the Best”开始发售。
1997年	1月9日	ENIX宣布加入PlayStation阵营。
	1月14日	ENIX正式发表PS游戏《勇者斗恶龙7 伊甸的战士们》。
	1月31日	《最终幻想7》正式发售。
	1月	PS在日本的累计出货量突破500万台。
	4月25日	搭载了类比摇杆和震动功能的PS手柄“Analog Controller”开始发售。
	8月20日	PS全球累计出货量突破2000万台。
	11月13日	PS再次降价至18000日元。
	12月	PS在日本的累计出货量突破1000万台。
1998年	1月20日	商业行为规范委员会怀疑索尼涉嫌违反独占禁止法，劝告索尼更改软件销售方式。
	2月5日	自最初发售3年零2个月以来，PS在全球的累计出货量达到3000万台。
1999年	1月23日	PS主机价格下调至15000日元，同时发售了掌上记忆装置Pocket Station。
	2月11日	《最终幻想8》发售，预约量就突破了100万份。
	3月2日	索尼举办“PlayStation Meeting 1999”，发表了下一代的PlayStation及其基本规格。
	9月13日	次世代PlayStation的正式名称确定为PlayStation 2，同时宣布将于2000年3月4日发售。
2000年	1月29日	SQUARE在新作发表会上同时公布了最终幻想9、10、11三款续作。专为PS2准备的网络服务“Play online”的构想明了。
	2月18日	索尼的PS系主机官网“PlayStation.com”开始运营。
	3月4日	PS2正式在日本发售，初回出货的100万台主机3天之内售罄。

1993年10月 一切从这里开始！传说的恐龙DEMO



上个世纪九十年代初。任天堂与索尼结成战略联盟共同开发超任用CD–ROM机，代号为“PS–X”，后来这个计划被迫终止。大约1年后的93年10月份，索尼本社召集了多达300人的游戏开发师，公开了一段多边形描绘的CG影像。由当时代号还是“PS–X”的PlayStation上制作的著名的恐龙影像。其强大的光影和逼真的肌肤纹理可以说在当时的游戏领域根本无法想像，索尼为PS准备的新闻发布会因为这技惊四座的超级DEMO取得了空前的成功，凡是看过这段DEMO的人都在感叹PS机能的强大，也正是因为PS的超强机能吸引了一大批游戏制作公司和制作人，因为他们可以在PS上开发出以前想都没法想的游戏。大约2个月后，索尼召开了一次盛大的新闻发布会公映这段恐龙DEMO，PlayStation令人惊异的强大3D性能展现在了公众面前。

PS小知识 “DO IT!”

PlayStation这台帮助索尼开创了其家用机辉煌事业的主机，其最初的硬件设计出发点是作为任天堂超任用的CD–ROM光盘机器，当初的代号叫做“PS–X”。双方最初的合作由久多良木健牵线搭桥成立后还是比较愉快的，然而后来任天堂经过暗自评估后认为索尼意图通过这个契机打入家用主机市场抢自己饭碗，遂宣称改为与飞利浦合作（其实并无实际计划），导致双方的合作破灭。遭遇这次重大打击后，许多索尼内部的高层人士纷纷认为应该放弃计划撤出家用游戏业界，这就给了当时率领索尼游戏部门并且后来有着“PlayStation之父”的久多良木健极大的压力。关键时刻，大贺典雄社长在当时的经营会议上只说了一句话“DO IT!”。正是这句话，坚定了索尼社内在家用游戏界继续走下去的信念，而PlayStation的辉煌与传奇也因为这句名言得以成就。现在回想起来，如果当时没有大贺典雄的这句“DO IT!”，或许PlayStation这个词根本就不会出现在历史中。

1994年12月3日 PlayStation发售时的超长队列

值得纪念的初代PlayStation的发售日。虽然在PS发售前其最强的的竞争对手，同样拥有32位CPU的SEGA第六代主机SS已经在11月22日发卖，但PS的首发因为SONY的高密度宣传而取得了空前成功，人们竟相排队购买PS，东京秋叶原甚至出现了百人排队购买主机的壮观景像。因为首发场面火暴，首批10万台PS一上午就被狂热的玩家们抢购一空，很多玩家都只能空手而归。算上同年早些时候11月22日的土星，以及之后在12月23日发售的PC–FX，家用主机市场就再一次进入了群雄割据的时代。



1996年 2、12月 拉开游戏新时代大幕的FF7

年初SQUARE宣布加盟索尼PS阵营以及明确公开FF7将在PS上发售的消息在业界无异于一颗重磅炸弹。《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列从FC时代就成为了在日本最具影响力的RPG，虽然一款超级大作不能决定一场主机大战的成败，但凭借其几百万销量的强大号召力，完全可以成为主机大战成败的关键。显然SQUARE的FF7将成为这样一枚左右主机大战胜败的砝码，因为《最终幻想》的加盟PS的前途变得更加光明，业界开始普遍看好PS，PS战胜任天堂也就成为了可能。记得当时SQUARE加盟的理由是“为了制作全新的游戏世界，大容量的CD-ROM就成为了必要”。SQUARE在当年E3展上为了大力宣传FF7，甚至准备了10万份游戏试玩版，所有去参观的玩家都能得到一份，霸气十足。同年11月份，SQUARE正式宣布FF7将于次年1月31日发售。同时，由索尼倡导而改革的全新业界流通方式也日趋完善起来。



↑无数玩家熟悉到不能再熟悉的LOGO，PS上的《最终幻想7》成为了主机大战的胜负手。

1999年 3月2日 次世代PS发表，搭载DVD-ROM成为话题

1999年3月2日，SCE一年一度的“PlayStation Meeting”大会正式开始。索尼宣布了“次世代PlayStation（也就是后来的PS2）”的消息。索尼表示，这台次世代主机将搭载能表现感情的“Emotion”CPU，而搭载游戏软件的媒体则从CD-ROM变更为DVD-ROM。索尼在媒体方面的革新一直走在业界的前列，PS1时的CD-ROM就是如此，而这次的DVD-ROM就更显示出了其勃勃雄心。虽然DVD后来成为了全球普及率极高的多媒体，但在当时绝对还是新鲜玩意，索尼敢于做出这种决定，固然是借发售PS2的契机全面推广自己支持的DVD格式，但也确实彰显出了其巨大的魄力！同时，次世代PS将能够兼容PS游戏的功能也成为了一大话题，这对于新主机早期有可能的软件不足和方便玩家来说可谓一举两得，此前的家用机史上也没有过先例。发表会上公布的次世代PS的影像，再次震惊了到场观看的所有人。



↑黑色是PS2时代的主要基调，这台PS系家族的“老二”创下了比PS更杰出的佳绩。

1997年 1、4月 国民大作DQ7加盟，索尼PS霸主落定

1997年1月9日，ENIX发布新闻说明会，表示自己正式加盟PS阵营。大约不到一星期之后的1月14日，就发表了DQ7将在PS平台开发和发售的消息。DQ系列在日本有着“国民RPG”的美誉，足见其影响力之大，此次ENIX携DQ加盟索尼的PS阵营在日本国内引起了大的轰动。不仅仅是游戏相关媒体，甚至是日本的电视节目和普通报纸上都对此事进行了详细报道。尽管DQ系列的开发进度一向都很慢且有着喜欢跳票的“光荣”传统，但是DQ和FF两大顶级RPG的加盟，事实上已经帮助索尼的PS提前坐稳了32位家用机的头把交椅。

2000年 3月4日 PS2发售，空前绝后的大热卖

索尼的PS系主机似乎都喜欢选择“3月4日”作为自己的发售日，PS2也不例外，而且公元2000年是日本的平成12年，这个发售日正好暗含了1、2、3、4这几个数字并且还是按顺序进行的排列。PS2首发时的价格是39800日元，初回出货量大约为100万台。除了是一台全新的次世代游戏主机之外，还搭载了流行的DVD光驱，这些特征都为PS2吸引到了极高的人气。发售那两天，东京的游戏店前人头攒动，各个游戏店前都排满了前来购买首发主机的玩家，这也被称为了PS2社会现象。短短3天之内，索尼为日本首发提供的98万台PS2全告售罄，久多良木健在接受采访时就此事表示“今天的情况，表明了电子娱乐的市场是多么的宽广啊。”说起来，当时市场中一台单纯的DVD机和PS2主机价格相当，而PS2不但能看DVD还是一台高性能的主机，这也是导致人们抢购的一大原因。据说，当时抢购首发PS2的人中有不少是单纯抱着买一台便宜DVD播放机的想法去的。

2002年 7月、8月 通过限定色彩主机挖掘新用户



自2000年PS2首发以来，在全球范围内都获得了极大的成功，到了2002年中的时候，市场开始有饱和的倾向，PS2销量也逐步放缓。此时索尼充分展现出了自己高超的商业技巧，开始发售各种颜色版本的PS2主机，包括2002年的“海洋蓝”和“深黑”，以及2003年春发售的“水”和“樱花”等，各种缤纷色彩的PS2纷纷亮相。与传统的黑色外形相比，这些色泽鲜艳的新主机无疑会为索尼吸引到全新的用户；而且即便是已经拥有PS2的老玩家，有的也会出于收藏或是更换新机子等想法而购入新版PS2。

年份	日期	事件
2000年	7月7日	PlayStation的迷你版主机“PSone”以15000日元的价格开始发售。
	7月7日	《最终幻想9》发售，PS上最后一款FF作品。
	8月1日	SCE与NTT共同发表了能让PS与手机iMode连携的网络服务。
	8月26日	《勇者斗恶龙7 伊甸的战士们》发售，大部分游戏店都不得不提前数小时就开店营业。
	10月26日	PS2开始在美国销售，初回出货的50万台当天全部卖完。
2001年	2月1日	索尼市场部门与NTT西日本公司开始实验为PS2提供专门的影像下载服务。
	4月28日	《山脊赛车3 A-spec》发售，6月8日发售了PS2同捆版。
	5月17日-19日	PS2专用网卡在E3上初次公开。
	6月29日	PS2降价至35000日元，并改为开放式价格。
	7月19日	PS2上第一款最终幻想系列作品FF10发售。
	7月19日	PS2专用硬盘在PlayStation.com上率先开始销售。
	9月12日	PSone价格下调至9980日元。
	10月10日	PS2全球累计出货量达到2000万台。
	11月8日	索尼在PlayStation.com上开始发售特别限定版的PS2“欧洲流动色彩珍藏版”。
	11月29日	PS2价格下调5000日元至29800日元。
	11月29日	KONAMI的《合金装备索利德2 自由之子》发售。
	12月11日	索尼表示，专为PS2提供的宽带网络服务将于2002年4月开始实施。
	12月20日	索尼与雅虎、Softbank发表宽带服务合作计划。
2002年	2月13日	索尼在“PlayStation Meeting 2002”上正式决定将PS2用宽带网络服务定名为“PlayStation BB”。
	2月22日	PS2开始在韩国发售。
	5月5日	PS2全球累计出货量突破3000万台。
	5月16日	《最终幻想11》发售，PlayStation BB也同时开始正式运营。
	5月16日	PS2主机实施开放式价格。
	7月18日	PS2限定色版“海洋蓝”发售。
	7月24日	PS2在日本累计出货量达到1000万台。
	8月1日	PS2限定色版“深黑”发售。
	8月29日	索尼在欧洲的发表会ECTS上正式发表了EyeToy。
	9月17日	PS2全球累计出货量突破4000万台。
	11月29日	《勇者斗恶龙8 天空大地海洋与被诅咒的公主》确定在PS2上发售。
	12月25日	《最终幻想11》会员数突破20万人。
2003年	1月16日	PS2全球累计出货量达到5000万台。
	2月13日	PS2限定色版“银”发售。
	2月20日	PS2限定色版“水”和“樱花”同时发售。
	5月13日	SCE的久多良木健在E3上发表了搭载UMD的掌机PSP。
	5月28日	索尼的经营方针记者会上，发表了PSX及相关情报。
	5月	英国的大学中设立了PS2的研究课题，由SCE在当地的法人协力授课。
	6月12日	PlayStation BB特别版PS2开始在店头发售。
	7月29日	SCE的“PlayStation Meeting 2003”上，发表了PSP的硬件规格。
	9月6日	PS2全球累计出货量突破6000万台，比PS提前1年达到了这个数字。

PS小知识 掀起流通革命的硬件

索尼PlayStation除了作为一台游戏主机取得的巨大成就之外，其在游戏界掀起的流通革命也是一项值得称道的事情。之前的游戏机行业的流通渠道一直都处在任天堂的控制之下，而任天堂的流通渠道是从作为玩具制造商的时代构筑起来的，250个批发商连接2万家零售店的巨大体系。这个流通渠道虽然曾经发挥了巨大的作用，但是也存在着极大的隐患。因为库存过多而痛苦的批发商为了避免风险，一面大减价销售没人气的旧软件，一面必须不断寻求新的、卖得动的软件。软件开发商本身则仅仅为了让批发商们保持进货而继续“保守地”开发软件，这就形成了一种大家都在吃老本的恶性循环机制。

索尼针对这种情况进行了充分的研究并制定了详细的对策，他们不再利用已有的批发渠道，而是自己直接做批发，面向零售商批发商品。一是减少了流通环节，降低了软件价格；二是直接掌握销售动向，了解玩家们想要什么样的软件。这种开发和流通方面的战略，赢得了游戏开发商的赞同，为PS开发软件的开发商数目迅速增加，游戏软件的数量也很快就超过了竞争对手。

年份	日期	事件
2003年	11月4日	在美国举办的索尼经营方针说明会上公布了PSP的外观概念图。
	11月11日	PS2游戏《死魂曲》在电视上的宣传广告由于过于恐怖而停止播放。
	11月13日	PS2主机价格从25000日元下调至19800日元。
	12月13日	PSX发售。作为家电中的异类而成为焦点。
2004年	3月22日	GDC 2004上首次公开了PSP游戏的影像。
	5月11日	PSP的外形及正式规格、对应软件都在E3上发表。
	5月19日	PlayStation（包括PSone）全球累计出货量突破1亿台。
	7月12日	索尼在"PlayStation Meeting 2004"上，宣布PS2的后继机将在明年E3上发表。
	7月15日	PS2夏季限定版"珍珠白"发售。
	9月21日	SCE的事业战略发表会上宣布，将发售比现在的PS2体积小四分之一的新型号。
	9月21日	PS2下代主机将搭载蓝光的消息被确认。
	9月21日	东京电玩展上，PSP的实机得到公开。
	11月3日	轻薄版PS2发售。
	11月3日	PS2的BB同捆版套装主机价格从31290日元下调至26040日元。
	10月27日	PSP的发售日确定，同年12月12日。
	11月27日	《勇者斗恶龙8》发售，2周内出货量超过300万份。
	12月12日	PSP发售，东京出现了长达1000人的玩家购机队列，首发的20万台轻松卖完。
	12月16日	PS2游戏《合金装备索利德3 食蛇者》发售。
	12月28日	《GT赛车4》发售，轻薄PS2同捆版同时发售。
2005年	2月7日	SCE公开了下一代处理器"Cell"的基本性能。
	2月24日	PSX生产计划数量达成，停止生产。
	5月16日	CAPCOM在E3上发表了PSP游戏《怪物猎人便携版》。
	7月30日	"SQUARE-ENIX PARTY 2005"上确定了《最终幻想12》的发售日。
	9月15日	PSP的新颜色版"陶瓷白"发售。
	9月16日	东京电玩展上公开了PS3游戏的影像。
	10月8日	"PlayStation Spot"1号机被设置在银座的索尼大厦中。
	10月21日	PSP全球累计出货量达到1000万台。
	11月17日	PSP软件的廉价版"PSP the Best"系列开始发售。
	11月23日	轻薄型PS2限定色版"土星银"发售。
	11月29日	PS2全球累计出货量突破1亿台。
2006年	3月16日	《最终幻想12》发售。
	5月8日	E3开展时就发布了PS3游戏《最终幻想13》及以此为主打的"最终幻想水晶"计划。
	5月8日	E3的索尼发布会上，确定PS3将于同年11月11日发售。
	9月15日	PS2下调价格至16000日元。
	9月22日	东京游戏展上，索尼宣布原定62790日元的20GB硬盘版PS3价格下调至49980日元。
	10月底	"PLAYSTATION TV"在日本全国的游戏店中开始宣传。
	11月11日	PS3在日本发售，初回发售的10万台主机被抢购一空。
	11月11日	"PlayStation Network"在PS3上开始运营。
	11月17日	PS3在美国发售。
	11月22日	PSP新的颜色版"粉红"发售。
	12月1日	SCE的久多良木健正式就任社长兼CEO。
	12月14日	PSP新的颜色版"银"发售。
	12月21日	PSP新的颜色版"金属蓝"发售。
2007年	1月24日	PS3系统固件首次更新，PS Store中的虚拟货币"Edy"使用可能。
	2月22日	PSP新的颜色版"香槟金"发售。
	2月22日	PSP游戏《怪物猎人携带版2nd》发售，主机同捆版的"猎人套装"同时发售。
	3月6日	《怪物猎人携带版2nd》成为PSP在日本第一款销量超过百万份的游戏。
	3月7日	GDC2007上，"PLAYSTATION Home"初次发表。
	3月15日	研究PS3主机问题的"Folding@home"发表。
	4月19日	PS3系统固件升级，玩家可以在上面下载各种老游戏。
	4月	20GB版PS3在美国停止发售。
	5月8日	"PlayStation Network Ticket"发表。
	6月16日	PS3在韩国发售。

2003年5月13日 携带掌机PSP闪电发表

2003年5月，在美国举行的世界最大游戏业界盛会E3中，久多良木健在索尼的发布会上发表讲话"PlayStation又将诞生一个全新的孩子了。"而这个新成员自然就是搭载有UMD光盘的索尼掌机PSP了。不过当时久多在E3上只是进行了口头的说明，并没有任何关于PSP实机外形或是硬件规格等方面的介绍。倒是久多特意拿了个小巧的UMD作为演示，毫无疑问，PSP将采用的UMD旨在推动一种全新媒体格式的普及——不过，后来证明索尼这次在UMD上的尝试失败了。次年E3展上，关于PSP的主机设计、性能参数以及对应软件阵容终于有了细致的说明。显然，索尼在家用机市场长达十年的无敌神话，促使其下定决心对任天堂建立的掌机帝国发起进攻。

2004年5月19日 家用机销量突破1亿台！

在正式发售后的9年零5个月后，PlayStation（包括PSone）在全球的销量终于突破1亿台的纪录！"1亿"是个什么概念的数字？要知道全世界一共才只有60亿人，这个数字就表示相当于全球每60个人中就有1个人拥有1台PS！而且PS作为一台电子娱乐消费类的电器，在生活中只是作为辅助地位的，可不像柴米油盐酱醋茶或是食物之类的生活必需品，竟然能够达到1亿的数字，实在是相当的难得，堪称是一个奇迹了！而就在之后没有多久，PS的后继者PS2也同样实现了1亿台的销量数字，更加了不起的是，PS2达成这个数字所花费的时间，仅仅用了5年零9个月，只是PS所花时间的一半多一点。



↑1亿，对任何家用主机、甚至是电器来说都是让人瞠目结舌的销售纪录。

2004年12月12日 PSP发售！PS家族的掌机

2004年12月12日，在日本正好是天寒地冻的时节，然而如此寒冷的温度也阻挡不住玩家们踊跃购买索尼新掌机PSP的热情。据报道，在PSP日本首发当天，东京游戏店前聚集了大量前来购买的玩家，甚至有出现长达1500人的超级队伍！索尼初回提供的PSP约为20万台，而据相关统计，PSP发售当天就已经卖出了17万台，这对于初次涉足掌机领域的索尼来说，绝对是一个完胜。作为应对，任天堂的新掌机NDS也在10天之后在日本正式发售。显然，双方在家用机领域激烈的你争我夺已经进一步延伸到了掌机领域。

2005年5月16日 PS3发表，进入全新的时代

作为业界最大的展会，一年一度的E3上每次都能有大量重磅级的新闻爆出。热闹非凡的E3大展，同时也是硬件厂商们龙争虎斗的一大舞台。三大硬件厂商同时选择在05年的E3上发布了自己的新主机，其中包括微软的XBOX360，任天堂的"革命"（Wii在当时的代号）以及索尼的PS3。PS3搭载了拥有让人惊异的超强大计算能力的"CELL"处理芯片，媒体采用的是最新的蓝光技术，内置硬盘作为标准配备，同时对应多种媒体，在其身上能充分感觉到索尼宣称的打造一台家用娱乐终端的宏伟蓝图，其优异的性能吸引到了相当的关注。



↑PS3最初发表的时候，其手柄还是上图中这个牛角面包外形，又被人戏称为"回旋镖"。

2006年5月8日 高性能高价格？发售前的降价

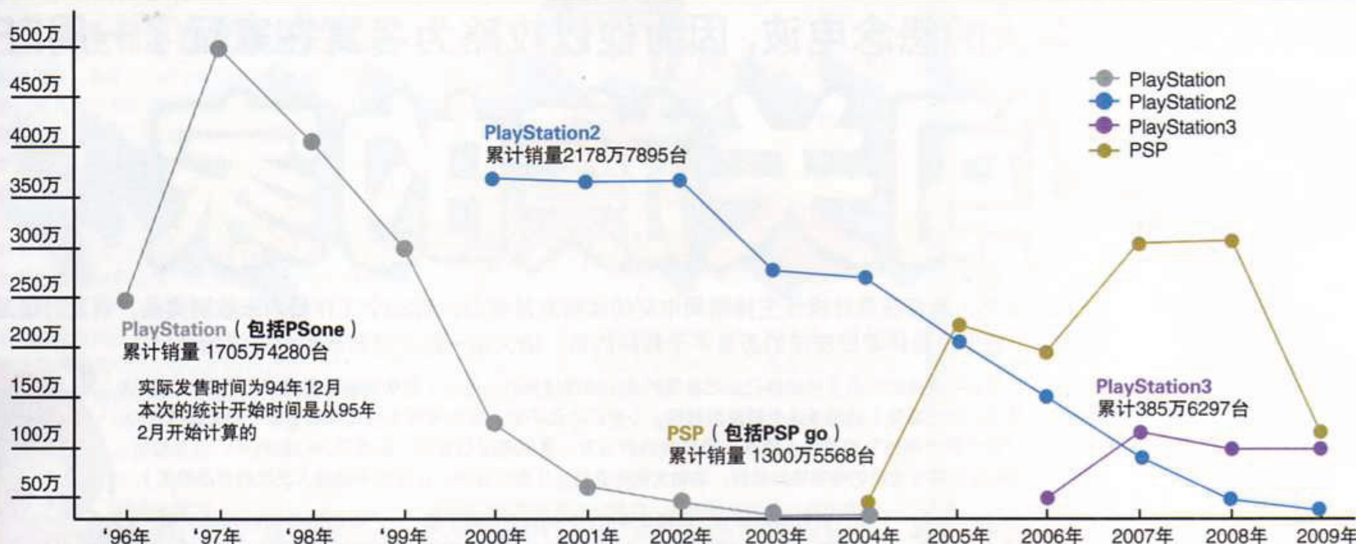
索尼在06年的E3展上公布了PS3的发售日和价格：2006年11月11日，20GB版PS3价格为62790日元，60GB版则是开放价格。按照索尼的理论，高性能必然是高价格，久多良木健更是反复在公开场合将PS3描述为一台"贵族主机"。然而，这次久多恐怕要失望了，尽管这个价格对于PS3居高不下的硬件成本来说已经是赔本买卖了，但是玩家并不怎么买帐，理由只有一个"太贵"。没错，虽然PS3也算得上是"高性价比"了，但是这个价格高到一定程度之后，性价比再高也没用……于是，在同年东京电玩展上，PS3正式发售之前，久多不得不宣布20GB版PS3价格大幅下调至49800日元。看来，即便是高傲如久多良木健，其高价策略也不得不向现实低头。

PS小知识 引领时尚的广告词

PS系列的主机广告宣传词也留下了大量经典的名句。最初PlayStation发售前后的广告词就是"所有的游戏都在这里集结！"。后来还有"前进，100万台！"、"今年也要玩游戏呀"、"生活更美好！前进！"、"今年也喜欢"、"游戏到底"、"游戏游戏游戏"以及"按键！按键！按键！按键！"等等。这种广告语风格在后续的主机上也得到了良好的继承。例如索尼掌机PSP相关的广告词就有"所有的游戏都在掌中！"、"所有的快乐都在掌中！"这些，与当初的PlayStation时代风格非常相似。其他也有突出硬件特征的广告语，例如PSP-2000的"更小巧！"以及PSP-3000的"美丽·画面"等。PS3最初的宣传口号是"Play Beyond"，后来还有"独自拥有整个世界的游戏"、"全都是为了让你心动"、"心脏跳得更快"等追求影响玩家心理的广告语。



←索尼给PS2做的广告，曾经获得过在加纳国际广告大赛中得过奖。



2006年11月11日 PS3发售引发的转卖社会问题

继承了PS家族优良传统、同时拥有最顶级硬件性能的PS3于2006年11月11日在日本正式发售。不过，与7年前PS2首发轻松达成百万销量的热闹情况截然相反，PS3在日本的首发数量只有区区10万余台。然而由于首发数量实在太少，日本全国各地都上演了为了购买PS3而引发的激烈争夺战。著名的东京秋叶原和有乐町的游戏店前甚至出现了多达2000人的购买大军，气氛也变得紧张起来。当时，一些买到了首发PS3的人转手就以高达原来2倍的价格在网络上公开销售，甚至有不少流落到了海外。关于这个消息，相信许多关注此事的玩家朋友都知道久多签售的第一台PS3回头就给转手到了咱们国内的情况吧……

2008年3月27日 《怪物猎人2nd G》引发销售热潮

能够影响硬件销量的软件被称为“杀手软件”，而CAPCOM的《怪物猎人携带版 2nd G》已经超越了“杀手软件”的境界，甚至引发了社会现象。尽管家用机版的怪物猎人就颇受好评，但是PSP这个掌机平台为其提供了更大的发挥空间：利用无线Adhoc功能让玩家协力战斗挑战怪兽的设定吸引了大量的新玩家。本作的粉丝群数量众多，甚至还经常出现在电视节目上，被尊称为“怪物猎人艺人”。《怪物猎人携带版 2nd G》目前累计销量已经超过了300万份，在我国也有着数量众多的粉丝。



↑《怪物猎人P 2nd G》因其杰出的素质和销量，获得了索尼的年度游戏大奖。

2007年4月26日 PS之父 久多良木健辞职

索尼的PlayStation系列家用主机从诞生、成长到问鼎天下包含了大量久多良木健的心血，因此久多也被人们称为“PS之父”，后来更是兼任SCE社长以及CEO，达到了事业的顶峰。然而PS3销量上的不佳以及包括PSP按键问题等事件都让久多的帅位日趋不稳，最终于2007年4月26日，久多辞去了社长和CEO的职务，并转而担任名誉会长，社长职位由平井一夫接任。“名誉会长”这玩意，说穿了跟架空没啥区别，久多也自此逐渐淡出了玩家们的视野。

2009年6月2日 下载时代来临？PSP进化无止境

作为索尼首次进军掌机界的产品，PSP系列一直都在持续进化中;PSP-2000追求的是更薄、更轻；PSP-3000是以更家优质的液晶屏画面为卖点。这些都可以说是PSP的正统进化，但是2009年E3展上公布的“PSP go”则似乎向着一个全新的方向迈进。PSP go废止了UMD光盘，而是通过网络直接提供游戏下载业务，随机配备的闪存也将高达16Gb，可以让玩家轻松利用PSP收集各种音乐和影像，更像一个万能的掌上多媒体中心。go于今年11月1日在日本正式发售，首日销量28275台，市场反应并不算热烈。

2009年9月3日 轻薄机、FF13发售，PS3将焕发“又一春”？

高性能是PS3的一大优势，但高价格则是PS3对应的劣势。今年9月3日索尼正式发售了体积更小、重量更轻的新版PS3，价格也大幅下调至29980日元。新PS3无疑有着很大的吸引力，发售当周就卖出了15万零252台，创下了PS3在日本的单周销量纪录。12月17日，PS3上的超大作《最终幻想13》发售，很有可能，索尼的PS3将以此为契机迎来它的第二春。

年	日期	事件
2007年	6月19日	久多良木健辞去SCE的社长兼CEO职务，担任名誉会长。
	7月9日	80GB版PS3在美国发售决定，之前的主机开始下调价格。
	7月11日	轻薄版的PSP新型号PSP-2000系列在E3上发表。
	7月17日	“PLAYSTATION PREMIRE”对应PSP-2000系列的消息判明。
	8月30日	PS3的线上下载游戏数量达到100款。
	9月13日	PSP游戏《危机核心 最终幻想7》发售，同捆版PSP-2000先行发售。
	9月20日	PlayStation Network在PC上也可以使用了。
	9月20日	PSP-2000在日本发售，初周销量超过25万台。
	9月20日	东京电玩展上，发表了PSP游戏《怪物猎人携带版 2nd G》。
	9月20日	东京电玩展的基调演讲中，发表了PS3新的震动手柄“DualShock 3”。
	9月27日	索尼表示PlayStation.com部分服务将终止。
	11月11日	40GB版PS3在日本发售，之前的版本价格开始下调。
	11月22日	内置电源适配器的新型号轻薄版PS2发售。
	11月26日	PSP-2000在日本累计销量短短2个月间就达到了100万台。
	12月13日	PSP-2000新的颜色版“深红”发售。
2008年	1月底	20GB和60GB版的PS3在日本停止盛产。
	2月28日	PSP-2000新的颜色版“薄荷绿”发售。
	3月6日	PS3新的颜色版“土星银”发售。
	3月27日	PSP游戏《怪物猎人携带版 2nd G》发售，同捆版主机同时发售。
	4月24日	PSP-2000新的颜色版“无光铜”发售。
	4月24日	《怪物猎人携带版 2nd G》累计销量达到200万份。
	6月12日	《合金装备索利德4 爱国者之铳》发售，同捆版主机同时发售。
	7月3日	PS2新的颜色版“朱砂红”发售。
	7月17日	PSP-2000新的颜色版“金属蓝”发售。
	7月24日	PS3用周边“PLAYSTATION Eye”发售。
	8月20日	索尼在Games Convention上发表了PSP-3000。
	9月2日	PSP年末战略发表会上，正式发表了PSP-3000在日本发售的信息。
	9月18日	PS3上的新服务“Life with PlayStation”开始提供运营。
	9月24日	PS Store上开始提供影像下载服务。
	10月9日	东京游戏展的索尼发布会上发表了80GB版的PS3。
	10月16日	PSP-3000发售，初周销量达到了14万1270台。
	10月30日	80GB版PS3在日本发售。
	11月6日	“Adhoc Party for PlayStation Portable”开始提供服务。
	12月11日	PS Home服务全球同时开始提供服务。
	12月18日	开始实施PS3游戏的DEMO光盘免费提供服务。
	12月18日	PSP游戏《纷争 最终幻想》发售，限定同捆版同时发售。
2009年	2月13日	PSP全球累计销量达到5000万台。
	2月26日	世嘉的PS3游戏《龙如3》发售，限定同捆版同时发售。
	3月5日	PSP-3000新的颜色版“艳光红”和“跃动蓝”发售。
	3月19日	PSP-3000新的颜色版“耀目黄”和“青翠绿”发售。
	3月31日	PS3日本累计销量达到300万台。
	4月16日	电影《最终幻想7 圣子降临》发售，160GB同捆版PS3同时发售。
	6月2日	E3索尼发布会上，新型号PSP“PSP go”发表，PS3专用体感周边同时公布。
	6月2日	E3索尼发布会上，PS3游戏《最终幻想14》发表。
	7月22日	PSP开始能够直接下载视频。
	8月19日	在gamescom大会上，公布了PSP新的游戏类型“Minis”系列。
	8月19日	索尼正式发表大幅降价的清薄版PS3。
	9月3日	轻薄版PS3发售，大热卖。
	9月8日	《最终幻想13》发售日确定为今年12月17日。
	11月1日	PSP go发售，东京游戏店提供免费体验服务。
	11月18日	索尼发表针对PSP的漫画配信服务将于12月10日开始。

零羽收到了很多人的怨念电波，因为他以攻略为名窝在家玩了一周FF13

闯关族的家



主持 蔬菜汁

12月30日将为所有在菜汁担任主持期间中奖的读者发放奖品，若30个工作日内未收到奖品，请及时给龙哥留言，如果龙哥怀着踢皮球的态度不予理睬的话，请大家一起发送邪恶怨念电波给他。

不知不觉，读者们寄来的回函卡和信件已经把蔬菜的桌子堆得满满的，违心（这个词的意思是很不情愿，但在这里的意思是还没做好准备）的接手这个栏目的时候，心中还忐忑不安，因为曾经主持过家的小沛（就是喜欢在心里骂别人"瞅你那个揍性"的家伙）就坐在蔬菜我的斜后方，虽然那家伙表面一副漠不关心的样子，但总能听到不知从何处传来将牙齿咬的嘎嘣响的动静。谢谢大家的支持。（敷衍完毕、并露出不易被人发现的邪恶的笑）



寒假前那段时间最愉快

买的第一期电软是259期，在报亭看到了就毫不犹豫的买了下来。（弱弱的举手：其实主要原因还是因为电软和某新貌似是同一家公司下的……所以电软的小编们要好好感谢一下某新的小编们，某新里的文字编辑狼狼貌似想要一台FF13限定版PS3想很久了，作为索饭且钱多到买10几款正版软件毫不眨眼的风木木同学是不是该送狼狼一台FF13限定PS3作为新年礼物呢？？）买下来之后翻了一下，才真得觉得相见恨晚啊！我们学校是私立寄宿制学校，同学们基本上都是网游迷，有极个别人喜欢电视游戏，但又都只有掌机，而且NDS居多，弄得我平时打PS3遇到问题了都不知道怎么办。现在好了，不存在这个问题了，有了问题就问龙哥，想吐槽了就找菜汁和风林，想看攻略就找北斗（上次的那个神海2攻略简直救了我的命啊T T内牛满面）总之，信电软，得永生！（误很大）



Finally，貌似蔬菜大人想求得学习游戏两不误的方法。其实很简单啊，尤其是对于英语。由于正版碟基本上都没有中文。要么蝌蚪日语要么"英国利息"（English），应该来说现在英语每个学校都会教的，但是由于语言环境的不同，一般情况像初中生是很难做到把一款完全没有一个汉字的游戏弄明白。那么大家就都会为了不浪费那正版碟的高价而去努力学好英语的！至于数学嘛，买正版碟很贵的，把每一笔帐记下来说不定还会构成一个一次函数关系式……So，要想学好玩好，那就去买正版碟吧！！！（被众人PAI飞= =）

（冷笑话，小编们加好衣服再进来吧= =）从前，西红柿大A君和西红柿小A君在路上走啊走啊，大A君走在前面，小A君走在后面。走了很久，小A君问大A君："我们要去哪里啊？？"大A君没有理他，又过了一会儿，小A君又问："我们要去哪里啊？？"大A君还是没有理他。又走啊走啊，小A君实在是着急了，冲到大A君前面去："喂！回答我！我们到底要去哪里啊？？说！"大A君很无辜的打量了小A君一遍，说："我们不是西红柿吗？我们会讲话吗？"……= =

——地球某地 李佳妮

蔬 这个住址并不是蔬菜想搞怪，因为这个叫做李佳妮的家伙（虽然邮件上说自己是一位13岁的妙龄女生，但是也有可能是个满嘴胡子茬儿的恶心大叔也不一定哦）真是灰常地谨慎小心，不仅没有写明所在地，而且就连手机号码也打上了马赛克……那么言归正传，说道托糟糕杂志某新的福，蔬菜上次也有把他家掺杂在咱们闯家回函卡中的信件，完整无缺的交还给某拉好不好？（虽然也曾产生过直接扔进厕所冲掉这样的想法）那么，这一次为DR得到了+1的销量这件事就算是平手吧，所以，送什么限量版的想法你就给我适可而止吧！说起买正版学外语这件事，真是提醒了蔬菜呢，因为正版最多的家伙，除了无脑流邪恶胖子风林之外，就要数无双fan大师七曜了，那家伙虽说日语没有考过级、英语也不咋地，可是看官方资料时却从来不求人，而且每次猜的居然都八九不离十，看来正版的作用还真是大（蔬菜乱入：但是大师喜欢的那游戏本身还是很糟糕的说，望天）。佳妮妹妹（也有可能是大叔的说，耸肩）寄来的冷笑话真是冷啊。

266期相同位置曾刊登了一则更正信息，那位被写错姓名的尹姓同学特别来信质问，那么，蔬菜我要说，希望你在收到中奖物之后好好地反思一下自己的行为，你这样做会让因为有原因而写错你姓名的蔬菜我的立场很不妙哦。

TNT.A 美丽犹如夏天的果实

菜汁好，你是个很可爱的人呢！（比风林来说）虽然咱也有5、6年读DR的历史了，但这还是第一次写信呢……（害羞ing）咱玩游戏的时间可以追溯到10多年前了，那时是玩FC和DOS上的游戏，从那时起便和游戏结下了不解之缘。咱玩过的游戏虽然不多，也不是什么饭，但在周围人中也算是个游戏高手（没几样不会玩的），珍藏的游戏机也从电脑（前后3台）到掌机（GB、GBA、GBASP、PSP-1000）再到家用机（FC、SFC、PS、PS2），也算不少了，等到上大学再搞XBOX720玩。

现在玩游戏的时间少了（高三啦！555），但每次放1天假回家时（咱在外地上学，孤苦冷丁啊，还好有DR伴我），下载最新的游戏（正版就几个，咱理性消费）。

至于我的梦想，当然是在高考中超常发挥，到北京去上大学，那里有中国的"硅谷"和"秋叶原"中关村，还有DR的编辑部以及一大堆宅男腐女，我一定要苦学日语，争取到你们那工作（话说我学文的有问题吗？）

我可是很看好你们哦，尤其是七曜哥，做一个纯53饭真是件很伟大又辛苦的事情呢，小的佩服，再说说菜汁（不登我的信咱，咱就不写啦……），第一次看到你的文字就觉得你很有亲和力的说，以后一定要更加努力哦，别被人欺负来欺负去的。

还有啊，其实咱是看到某酱童鞋每期都那么努力被感动了的说，可咱除了年龄比人家大，吃的饭多些，睡得久些……真是后生可畏啊，更何况是一小LoLi……拜伏了！

——安徽凤阳 许一凯

被小LOLI、姑娘、少女、底线是女性朋友说可爱都还好，但是被……这个……嗯，好吧，谢谢许同学你的第一封信，又是一位被望望酱（现更名为望月命）感召的家伙，不过这次那个你口中一直很努力的家伙却只是寄来了两张画而已，不仅如此还特别在画纸上注明：咱最近懒得动笔！这样让人想一拳轰墙的话。对了，有件很重要的事情要告知你，就是不要动不动就害羞吧，那样会让人胸口很那个哇。仔细一看，许同学玩过的游戏也还真是不少了，简直快赶上蔬菜我了，但是，NDS这种神机你都没有玩过吗？啊，那么你的人生不完整了，赶快去补习功课吧。梦想是到北京上大学、争取到DR来工作吗？那可不只是努力学习那么简单哦，还要得到挑剔的邪恶胖子的认可、经受得住内心被骂"瞅你那副揍性"这样令人难受的话语哦。



据说回老家结婚的这个家伙却忽然为闯家寄来了一幅画，这个女孩到底是不是雷霆啊？就是说哇，连个注解都懒得写，还要蔬菜为你补字，打你哦。

提图：华尧

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 人生和游戏里都充满BUG

（刚刚进家，菜汤：“月考成绩呢？”）啊，啊咧？什么月考，有月考过吗？菜汤你是不是记错了？（装傻中），好了不开玩笑了，我怎么会忘了呢，不过因为改卷老师忽然暴走，扫地阿姨忘吃早饭，厨师大叔把卷子拿去烧火（什么跟什么）所以呢，啊哈哈，啊哈哈哈哈……真是的，人家好不容易这次考得特别好呢，那些考得很烂的家伙们现在一定偷偷高兴呢，那么，就这样吧，这次月考就汇报到这里，啊哈哈，啊哈哈哈哈……

菜汤你知道我为什么每次都要把纸三等分吗？告诉你吧，这样就可以藏在书里在写作业的时候偷偷写回信了。今天看来是要把写语文作文的时间挤掉了，什么微笑什么心灵的花朵都靠边站！仔细想想不能再这样迁就自己了啊，都高三了还总是给自己说“休息两天再好好学吧”这样的话，实在太不像话！不能再像高二那样硬是抗着一学期没交过作文，好吧，决定了，这次的作文只拖一天，就一天，明天一定写……

关于菜汤你在电击上的那次出境，要不是你在这期提到，我还真没想起来，还一直YY你的长相（我并没有说你容易被忽略的意思），加上这两期你的主持，我



←本期收到了河北望月命童鞋的几幅圣诞插画，就是说啊，麋鹿哪里去了哇？还有那只是什么？

想说的就是，“菜汤你真是个腹黑啊！”你可不要不承认喔，没关系啦，我们都是腹黑党啦，你不承认只不过是因为我们不熟，等大家慢慢熟起来，腹黑的本质就立刻会展露无疑啦！腹黑万岁！——陕西西安 Justwe

昨天在桌子底下靠近暖气的乱糟糟的电源线旁边，拾到了这封遍布尘土、破烂不堪、虫吃鼠咬、光杆没毛的信，一看信戳，居然是11月23日，大惊，刚要将此信扔到纸篓做毫不知情状，忽然被其中的内容所吸引，“什么微笑什么心灵的花朵都靠边站”，这可是还年轻的蔬菜我在语文作文课上挠头时最想说的话，还有最上面那段“月考见鬼去”的精彩名言，真是不登不快。

TNT.C 六个臭皮匠顶两个诸葛亮

大家好，见字如面，时光如炮弹，一晃，我看电软也有一年的时间了，是电软带我上了道，我要感谢电软！想当年，望天，买的第一本电软之封面是《刺客信条》，到现在《刺客信条2》重装推出，也写了不少信了，也几次在阎家、大话电玩上露过脸。

阎家是个好地方！有山有水有风光，相对比同类型其它刊物，能在如此紧张的版面中腾出两个版面交给读者们，实属不易啊！可喜可贺。……

现在玩掌机越来越复杂，PSPGO的推出，加上NDSiLL的乱入，实在不知该如何选择了。

主机方面，PS3必入，XBOX360等等，Wii等下一代吧，战神3和GT5就足够了。……



12月17日降至，希望在下期，额，下下期的时候看到FF13的攻略，可别让我们失望哦！

奇怪，自打喜欢上TV GAME之后，我大有鄙视那些玩网游的小P孩们的心理，这种心理很奇怪吧？我也闹不明白，请小编帮我分析一下！

好了好了，蔬菜汁就别刷我了，我把小P送给你还不成？前提是你把PS3给我。

最后祝大家身体健康工作顺利、万事如意！

——山东青岛 宋汉元

久违的宋汉元明清同学，你好哇，你信中的愿望这期就已经实现了，零羽同学与桔梗同学将携手在这期为各位奉献一部精彩绝伦的超级大攻略，敬请笑纳。对了，为什么说玩掌机越来越复杂了呢？很简单啊，喜欢玩什么就玩什么呗，记得腹黑汉（注：是腹黑不是负心）翔武就经常拿着他那台老掉牙的老式厚厚的NDS玩得不亦乐乎，什么GO啊什么4.0啊这些浮云一样的东西就让它们随风飘去好了。说实话蔬菜确实很想要一台小P啊，但是又没有PS3的说，可不可以这样哇，蔬菜把身边的同事翅膀送给你换你的小P好不好？如果同意的话，下次请叫个特大号已付款的快递大包来。

望月命的插画依然继承了漫画中知不达意的老路线，就请大家猜猜，左边中间那位是谁吧，猜中的朋友会得到由圣诞老人特别准备的祝福电波大量。

讲述读者们自己的故事

隔壁大哥哥家里的360光荣地红了！翅膀君，劝你还是买PS3吧，那个大哥哥听了小白的话，买了台PS3，现在玩得不亦乐乎！但小白的求生之路中断了。（广东 何振铭）

啊！一到冬天就感冒不断，每天12点睡，6点起的生活也慢慢习惯了。两次考试都是第一，所以回家也有资本玩会游戏。不过随着高考的临近，可能要暂时告别DR了……泪奔，我会想你们的！（安徽 许一凯）

在高三的题海中东躲西藏，上窜下跳，生命在于折腾嘛……（新疆 李云川）

本人已陷入对《零》的究极狂走状态（大病句），具体表现嘛，就连晚上上下楼都追求声控灯全灭状态下拿着手电筒通过，感觉像在吓自己的说。

冷笑话始动中……从前有个电话，想不开跳楼了，于是它挂了……（安徽 吴一晨）

刚吃完饭看到一同学在吃我很久没吃过的泡面，很想吃，但肚子装不下了……经典的笑话“吃饭睡觉打豆豆”，结果本鹅从“大鹅”转职成为“豆豆”……（吉林 刘司博）

圣诞节来临之际，咱希望圣诞老人能往咱的臭袜子里塞进《口袋妖怪金/银》图鉴机的说，泪目，话说圣诞节M4有一帮子人要来占领咱家当办PARTY的场所的说，望天，咱还没跟老爸说呢！（河北 望天命）

真的不想说，被数学难题搞得头昏脑胀，翻出08年杂志看看叶子主持的阎家和gamebar，对叶子陷入疯狂的怀念中……（天津 王伟桐）

尽力减少游戏时间，将心思多投入向学习，当然还会继续支持电软。（云南 赵恒）

数学考试全班1ST达成！语文考试全班27达成（后面这个怎么说也太那个了……）（河北 吴昊）



↑桔梗那家伙看起来很得意哇，再看右边的那个鼻涕虫，真是逊毙。

265期回函中奖读者：北京 李天（棒球帽）安徽 吴一晨（万花筒）甘肃 谢润（万花筒）

总267期 2010年第01期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……

性别 ……

年龄 ……

职业 ……

电话 ……

QQ ……

外号 ……

邮编 ……

联系地址 ……

E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □蔬菜汁 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、阎家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、没有游戏玩的时候，你是否会YY？

8、你给FF13打多少分？

9、最近发生的故事

大话电玩

对新一年游戏界的期待。

你是否认为日本大作水了不少？

是否认为日本游戏制作人的处境不妙？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

你问我答 有问必答

龙哥热线

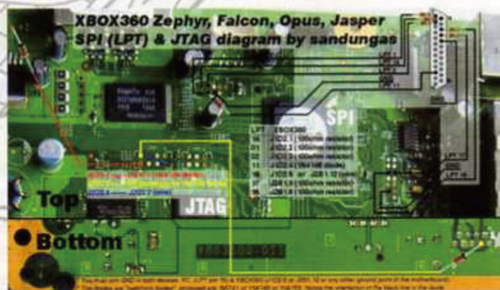
本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百六十七期

近期全国范围大幅降温，难得的假期，窝在温暖的家里打游戏也是个挺不错的主意，还能避免外出被传染甲流……实在是一石二鸟的选择。

Q 提前祝龙哥元旦快乐！看了上期热线，里面提到外国黑客弄了个可以在7371下玩360自制软件的帖子。我有两台机子，一台双90的老机子正好符合7371，另一台是双65的新机子，是现役主力。看了热线上的介绍后我又去网上搜索了一些相关的安装帖子，淘了块LPC2148的USB板子，然后就是按照网上教程进行操作。焊好线后导出原始NAND再自制NAND，这些都没问题，但是等到导入后开机却三红了，弄得我焦头烂额。后来问了一位达人才得知是JTAG线没焊，另外就是听说就算是7371也未必都能行，这是怎么回事啊？我记得不是说只要是7371符合条件的主板就OK么？希望龙哥能帮忙解答一下，万分感谢！（北京 赵新龙）

恩，上期提到的是破解小组声明的要求，不过后来经实践发现并不是所有7371的都行。首先必须是7371以下的系统，因为以上的版本已经封堵JTAG漏洞；其次，CB版本也同样重要，并非所有7371的都能刷自制。能刷的CB系统及对应主板如下：1888、1902、1903、1920、1921对应xenon；4558对应Zephyr；5761、5766、5770对应falcon；6712、6723对应jasper。接下来这个很重要，不能刷的系统和主板对应情况：1922、1923、1940对应Xenon；4571、4572、4578、4579对应Zephyr；5771对应Falcon/Opus；6750对应Jasper。此外还有一些需要注意的地方，有的新游戏，例如现代战争2或是铁拳6等，一运行就会默认升级你机器的CB，只要玩过这些游戏，就不要再妄图去玩自制了。CB版本要导出原始NAND文件后，用CB INFO这个工具查看。最后就是记得焊接JTAG线，说实话，龙哥不建议大家现在就去当小白鼠，危险度高，成功率低。



↑注意并非所有7371都能刷NAND，JTAG线也别忘了焊接上。

Q 阿诺……龙哥您好，我有一堆问题想要问您：1、我的小P前段时间借给同学玩的时候，她给我升级升到了6.10，请问龙哥，我的小P现在还有救么？用神电刷行得通吗？2、主机我有一台PS3了，但是还是觉得蓝光碟价格太高了，所以想再入手一360，做一个光荣的5元族，龙哥以为如何？3、360的BAN机是什么意思啊？4、能介绍一下《电软》和《动新》是什么关系吗？5、PSN速度太慢怎么办，我家电视旁边没有网线，只能用路由器。有什么提高速度的方法吗？6、为什么随便什么问题龙哥您都知道答案？请龙哥一定要一个不漏的回答（星星眼）！（李佳妮）

1、没问题，6.10已经破解了，放心吧。2、5元党万岁！3、所有的刷过机的360（指可以玩盗版的机器）登陆XBOX LIVE都有可能被BAN。被BAN后该机器将无法登陆Live，但不影响单机使用——不过在最新一次的BAN机中，微软还提供了其他“追加服务”，例如禁止用户的硬盘安装游戏功能等等。在上期热线中龙哥介绍过现在已经有方法可以让被BAN掉的硬盘功能恢复，但仍然无法恢复联网功能，而且此法也比较复杂。总而言之，360最安全的办法就是不改机玩正版，5元党徒就得注意在每次更新的时候先别着急，等BAN机热潮过去再联网也不迟——联网有风险，改机需谨慎。4、兄弟杂志啊，我们两个编辑部离得很近，平常没事的时候也会互相串门玩儿，呵呵。5、没啥好办法，毕竟几个服务器不是在日本就是在香港，要么就在美国，速度慢是肯定的，实在不行换个大一点的带宽？基本上只能忍着了。6、恩，也有不知道答案的问题，例如“拿风林家的PS3测试重力加速度的后果”等等……

Q 龙哥好，我最近在玩PS上的FF9（用PSP玩的模拟器），以前的7、8和10我都有玩过，就只有9一直是久闻大名却因为种种原因没能玩到。感觉9跟8的变化很大啊，是因为所谓的“回到原点”吗？对了，这次写信过来是有问题想要请教，就是我在游戏中遇到过好几次很奇怪的敌人，它们也不攻击，要么是问问题，要么是直接逃跑……请问龙哥这是怎么回事？（陕西宝鸡 钟云）

你所说的，就是FF9中的精灵隐藏任务了。在游戏中，你会时不时碰到一些奇怪的敌人（游戏背景音乐也会变得很轻快），这些敌人不会攻击，而是要东西或是问问题，一攻击就逃跑，这些就是传说中的精灵了。在本作的系统中精灵是隐藏剧情，如果完成精灵事件的话好处可是大大的，下面是各个精灵对应的事件。松鼠**ム–**遭遇地点在边境之村**ダリ**外面的高原，需要物品为原石一颗，奖励10点AP。幽魂**ゴ–スト**遭遇地点是不夜之城**トレノ**外面的高原，需要物品原石一颗，奖励10点AP和**ハイポ–ジョン**。瓢虫遭遇地点是在　魔导士之村外的森林，需要物品原石两颗，奖励20点AP和**エ–テル**。雪人**イエティ**遭遇地点是在召唤士之村废墟**マダイン・サリ**外的森林，需要物品原石两颗，奖励20点AP和**エリクサ–**。小仙女遭遇地点是夏娃之树**イ–ファの**树附近的森林，需要物品原石三颗，奖励30点AP和**エメラルド**。胡言兽**ジャバウォック**遭遇地点是乌伊尤维尔**ウイユヴェ–ル**东边的森林，需要物品绿宝石**エメラルド**，奖励40点AP和月长石**ム–ンスト–ン**。圆舞羽鳐**フェザ–サ–クル**遭遇地点是从西北封闭大陆的陆行鸟足迹往东的部分来回走动，就能遇见。需要物品月长石一颗，奖励30点AP和天青石**ラピスラズリ**。迦楼罗**ガル–ダ**遭遇地点是从基扎玛鲁克洞窟**ギザマル–クの**洞窟内莫古说外面很危险的那个藤爬出去，就在那高原的森林里。需要物品是天青石一颗，奖励为40点AP和钻石**ダイヤモンド**。金羊**ヤ–ン**遭遇地点是夏娃之树西边的金字塔拜尔岛上的森林，需要物品钻石一颗，奖励为50点AP和罗塞塔戒指**ロゼッタの**指轮。如果没有遇到前面8个精灵的话，它是会逃跑的。完成上述所有精灵事件后，就可以去挑战隐藏BOSS奥兹马了。不过之前得先把陆行鸟培养成能飞的金鸟，空中花园会随机出现在5个位置，先让鸟飞起来，到黑影上后喂它吃死亡胡椒就会冲天来到陆行鸟空中花园。调查花园中的石板，莫古会提醒你危险，确认调查后就会与奥兹马发生战斗。

Q 龙哥好，编辑部众好！首先，预祝大家圣诞节快乐！其次，有点问题要请教龙哥：1、听说生化4（PS2）能玩出路易斯模式，请问要达成什么条件？还有CG中LEON拿的那把“电枪”怎么入手啊？2、市场上二手PSP如假包换的现象颇严重，请问龙哥怎么能分辨出新旧机？（ff7acc）

多谢，诸位读者朋友也圣诞元旦快乐！1、没有，只有雇佣兵模式和ADA模式。网上所谓的“路易斯模式”，是游侠论坛的人以PC版为基础，进行修改，就是将里昂的人物建模换成其他角色的皮肤即可，除了路易斯甚至连奸商都能改出来，不过正常游戏是绝对没有该模式的。那个不是“电枪”，而是“蓄力激光炮”。把简单难度通关后，第2次简单模式游戏可以在商人那里花100W买到无限火箭筒，而在专家模式中通关一次后，第2次重新玩专家模式后在游戏一开始时就可以在商人那里免费获得一把“蓄力发射的激光武器”。此武器除了2次形态BOSS要2次攻击杀死BOSS以外，对一般BOSS都是一枪秒杀。使用该武器时，要先蓄力到能量满后，威力最大，如果不蓄力直接开枪，威力则与闪光弹类似，对某些BOSS也有用处。2、现在的PSP主要是3000，那就简要说说辨别翻新PSP-3000的一些要点吧：首先是看外观，翻新PSP机身正面的“PSP”字样和标志会比原装机器所印字符更粗，

清晰度上却比原装机逊色。其次是看按键，原装正品机器的按键手感优秀，上面所印标志清晰；而翻新机按键上所印字符却并不十分规范，和原装机仔细对比便能看出区别，有的翻新机的摇杆看上去也会偏旧，全新原装机器的摇杆颜色应该很纯正。另外，就是看机身底部的条码贴纸，翻新机的条码贴纸明显字体较粗，并且最后面印的是"PSP3000"字样；而原装正品机器的最后几位为"PSP2006"，表明其港版身份。翻新机充电器接口处所刻的"DC IN"、"5V"等字样明显比原装机粗糙很多，并且字体线条同样较粗。记忆棒插槽的保护盖，原装机器的"MEMORY STICK DUO"字样纹路清晰，字体线条粗细一致，翻新机所使用的高仿外壳在做工上明显差了很多。主要是各个细节处的辨别。


←所谓的路易斯模式其实是基于PC版生化4修改出来的。

Q 我非常喜欢王国之心这个系列的游戏，最开始时因为那首"光"，后来一接触这个系列就越发喜欢了。系列每一作我都有玩通过，不过还是感觉家用机上的更好玩，2代我都打穿3遍了，隐藏要素什么的也差不多都搞定，不过有些剧情方面的东东还是有点困惑，特别是一些名词，希望龙哥能帮忙解答一下。1、首先，"王国之心"到底是指什么？那些什么王国之心大门还是世界大门之类的呢？2、"夹层世界"呢？是不是存在于光之世界和暗之世界夹缝中的平行世界？还有暗之回廊呢？3、虚空城和辉之庭院究竟有什么来头？问题就这些了，多谢！（黑龙江哈尔滨 张侠）

1、"王国之心"在游戏中一直没有特别明确的解释，不过根据里·安赛姆报告中的描述，王国之心有可能是指被夺取的心在"暗之世界"的汇集体，以及塞阿诺特的无心"安赛姆"所求的王国之心的是世界之心的汇集体。13机关所求的王国之心是人之心的汇集体。王国之心大门是处在王国之心最深处的连接暗之世界的大门。和心的光、暗两面性一样，王国之心的大门也同样拥有"光"和"暗"两种。只有纯粹的暗的存在才能通过处在暗之世界里的门，所以利库和米奇国王要在协助索拉封印了王国之心大门之后，必须寻找别的途径（光之扉）离开暗之世界。2、"夹层世界"是由毁灭的世界的碎片所构成、存在于"光之世界"和"暗之世界"之间的世界。系列中轮回之镇、世界的终点、忘却之城、黄昏之镇和2代中的最后一个世界"不曾存在过的世界"都属于夹层世界，其他世界都属于光之世界。暗之世界是王国之心大门另一边的世界，无心形成时心的去处。每当一个光之世界世界的心被无心吞噬而毁灭之后，原世界的少部分住民就会通过暗之回廊来到夹层世界。"暗之回廊"是连接光之世界和夹层世界的通路。没有积木船的情况下，只能通过暗之回廊来往于光之世界和夹层世界。3、辉之庭院是贤者安赛姆所治理的世界。由于这个世界的天空会飘下雪花一样的光之碎片，所以被称为"辉"之庭院。但是后来在地下秘密进行的实验中塞阿诺特打开了暗之扉，从中涌出的黑暗改变了这个世界的面貌，之后被改称为虚空城。公主们是原辉之庭院的住民，是光之世界的支柱。

Q 敬爱的龙哥好！我刚买了PS3，是刚出来的薄版，之前一直想要买，不过价格太高，这次降价后体积也小了许多，正合我意，于是终于入手了，一起购入的，还有一款《龙如3》。呵呵，其实我最想玩的PS3游戏就是这个了。我现在已经玩到第十章了，估计再两章也快结束了，因为买的是正版游戏，花了我好几百大洋，所以一直玩的很仔细，几乎逛遍了琉球街、神室町的每个角落，现在在研究几个小游戏的玩法。包括扔飞镖、打高尔夫球和钓鱼，我现在的水平还比较一般，不过知道这三个游戏都关系到对应奖杯的开启，所以这次写信过来时想要请教龙哥有什么好的办法能快速拿到这几个小游戏的奖杯么？（重庆 周明）

恩，玩正版游戏就是有这点好处，花了大价钱，自然就会非常认真的玩（笑）。扔飞镖的奖杯要求的"Hat Trick"就是1回合投3次都中红心。扔飞标的操作是左摇杆瞄准，然后右摇杆挥手控制力度投掷。可以先操作左摇杆稳定瞄准红心，手一开始会来回晃动，要慢慢稳定下来。稳定后就得开始控制投掷力度，这个比较有难度，太大力会造成偏差，中等力度瞄准红心的话基本上都能命中。右摇杆向后推是手弯的角度，之后松开摇杆挥出飞标了，注意如果一下子松开会太大力造成有偏差，要慢慢松开。高尔夫球的话，先选杆，用第一只1W 330Y即可，黄色的瞄准线按L1或R1调整到与水平线垂直，然后按下方向键把蓝色的打击点调到最下面。槽下边黄色的指针代表力度，上边橙色的指针代表角度，一直按着圈键不放蓄力到槽的最高点放手，之后在角度指针下滑这段时间迅速再按一次圈O键。只要两个指针偏差不太大，就能打出很高很远的球来。高尔夫奖杯的要求"350Y"是指最终球停下的位置与一开始之间的距离，所以只要不是打到沙地或出界，按照以上的打法基本都能超过350Y了。钓鱼的话，鱼饵的选择没有太多的讲究，钓到金枪鱼的范围大约是在135m到150m之间。先抛出鱼杆，等听到响声立即按圈键。成功后就会进入僵持阶段，鱼杆上有个指示线的松紧程度，按从蓝到红代表松紧程度的增加，左下角的米数为0时就能钓到鱼。这个阶段的重点在于方向和力度的控制，摇杆对应鱼游动的方向，时刻用L1和R1调整松紧度到合适的情况，坚持一会即可钓到金枪鱼。

Q 最近几天都一直在玩Wii上刚出的《圣恩传说》，这游戏的素质之高有点出乎我的意料，原本以为能做得比较不错我就会心满意足了，没想到比我预期的还要好，真是赞！现在我的进度差不多快要将游戏打穿了，不过因为是一周目也就没打算发掘太多的隐藏要素，准备二周目开始后再仔细圆满。1、我听说在游戏里能够拿到圣剑エクスカリバー，请问是真的吗？如果能，有什么条件？2、还有，就是关于隐藏迷宫和隐藏BOSS，我知道传说系列每一作都有，请问龙哥这次的隐藏迷宫该怎么进？隐藏BOSS难度是不是巨高？（广东东莞 萧弘毅）

1、有的。拿到飞空艇就可以触发此事件，先去**バロニア**宿屋右边的骑士学校，左边的房间跟**ヴィクトリア**对话触发事件，再来到龟人本部找NPC触发事件，就能获得**アストン**的剑——这里建议先去打隐藏迷宫，推进的越深购入价格越低。再回到**バロニア**城的玉座**の**间找**デール**对话触发剧情，主角会获得"**受け继ぎし**二代目"这个称号，练到LV5就可以获得主角LV3的秘奥义"斩空刃无尘冲"。去**アンマルチア**找长老对话，需要**アルゴ・イリス**这个道具，最终迷宫里可以得到。有的话对话一次就直接帮你打造圣剑**エクスカリバー**，其特殊效果是打暴星属性敌人伤害+40%。2、隐藏迷宫需要先通关一次，记录后回到标题画面选择读取通关后的存档继续游戏。此时会有新的SKIP出现，触发后回到**ラント**主角家前面调查地上的星星之后触发剧情，之后隐藏迷宫就会登录在地图上了，可以选取直接进入。隐藏迷宫的设计很简单，除了地图大之外几乎没有难度，里面的敌人都是外面的强化版。打完一层要往下一层会先传送到门口，门口有记录点跟龟人可以补充道具等，再点门口中间的祭坛奉献一个道具就可以前往下一层。越高的阶层所奉献的道具就要越高级，不过打完该层之后道具会奉还到玩家手上，所以不用担心。需要注意，打完第9层后想要进入第10层必须先完成3个支线。出迷宫去找主线剧情出现过的3个大辉石，如果地上没出现星星就要先去3个大辉石所在位子拍照，或是跟解宿屋任务有关。第一个是**ウインドル**的风辉石，BOSS是风龙；第二个是**ストラタ**的水辉石，BOSS是水龙；第三个是**フェンデル**的火辉石，BOSS是火龙。3个辉石收集完毕之后回到隐藏迷宫就可以挑战第10层，需要奉献卖价10万以上的道具才可进去。隐藏BOSS大辉星龙并不算特别BT。



←圣剑的特殊效果用来对付最终迷宫里的敌人非常好使。

Q 有几个关于《真名法典2》的问题想要请教龙哥：1、一周目能否双修技能树且全满？好像很多人都说主练满一个技能树就行了。2、技能树下面有的技能不能加，这是怎么回事？还有，固有技怎么发动？3、请问有没有增加SP获得的饰品或是道具呢？SP这个非常有用啊。4、任务75"リ-ドン家の封印石"该怎么完成，没有头绪啊……（河南商丘 岳鹏）

1、练到99级的话是可以全满的，不过不推荐。因为最后迷宫的怪物最高是62级，所以再往上面练就很困难了，经验越得越少。如果一开始加错技能的花，可以花点时间适当的往上练一练，练到70级以上基本SP都是20左右了，配合加SP的道具所获得的SP点数就很可观了。2、此类技能分2类，一类是连携奥义，需要任务和剧情触发才能习得，一共有5个；另一类是最终奥义，要把所有的技能全部学会才能习得。大部分固有技是满足发动条件后随机发动，不过有的有特殊要求，例如角色HP低于一定程度甚至是会心时才有发动几率等。3、有2个。一个是完成任务44后获得，另一个在盘2救王女后出现记录点的地图的左上角，名称为**スキルのペンダント**，效果为SP+50%。另外还有一种**カモンド努力する者**，效果为SP+30%，盘2初期可以去水色沼，完成钉宫成人仪式后那里的商店有卖，价格很贵，需要4W大洋。4、这个任务是要开5个宝箱，然后拿到里面的5个钥匙，这样才能解开5个石头，全部解开后就会进入BOSS战。5个宝箱对应的位置如下：**デュナン**平原，**リ-ドン**家代代相传的宝箱；**レインボルト**废墟，**ルハルト**盆地的宝箱；平原盗贼的老巢，干掉峡谷老狐**ボルケ-ノ**后获得钥匙；古代**の**墓，**ベルフォ-ト**王城地下的宝箱；**ラノアラ**湖，**ルハルト**高原的石灰之丘。



郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障



PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1400 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1400 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1450 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1500 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1500 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年1月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：980元 ★PSP3000：1150元 ★NDSL：800元
★Wii：1280元 ★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元
★XB360（双65纳米)：1750元 ★120GB薄版PS3：2320元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

为答谢部队官兵的支持，即日起凡部队人员购买PSP，加50元即可获赠大容量外挂电池一枚。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司现有PS3、360、PSP、PS2等各种正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1650元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元
★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1200元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1800元
★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元

本公司经营各种游戏机配件，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PSP配件：大容量外挂电池、铝盒、摄像头、GPS、内存卡、硅胶套、EVA包等。
★WII配件：平衡板、左右手柄、经典手柄、方向盘、十五合一、吉他、枪托等。
★NDSL套机（韩版）：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：990元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元
★IDSL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+读卡器+游戏+水晶壳+包：1200元
★2手NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：730元（颜色齐全）

★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP经典电影30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 最新电视剧十张：80元★PSP最新电视剧十张：80元（蜗居、败犬女王、我的亿万面包等）★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（狼灾记、风声、建国大业、铁臂阿童木等） ★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041



金子一马 KAZUMA KANEKO

创造真·女神转生世界的现代恶魔画师！

PROFILE

金子一马

1964年生人，东京出身，曾是一名动画原画师，1988年进入ATLUS，从《女神转生2》开始一直担任《女神》系列的原案、角色原画和插画设定师，参与游戏的开发工作。最新作《STRANGE JOURNEY》也是如此。



↑人物的设定都是金子一马用铅笔手绘画出的，之后用电脑来修饰和上色工作。

金子一马的最新作——STRANGE JOURNEY

金子一马担任企划、原案、制片、角色设定的《真·女神转生》系列最新作。以南极突然出现谜之空间为背景，描写突入内部调查的调查队的冒险故事。游戏中出现的恶魔数量为系列之最，多达300种以上，并且可以与恶魔对话，并收为仲魔作为同伴，仲魔之间还能合体由此诞生新的强力恶魔，系列最具魅力的要素全部收录于此！

赐予游戏精美外表 插画设定师的真貌！

插画设定师的起点

首先我不单单只是一名插画设定师，而是一直在担任《女神》系列的企划工作。我以前是从动画原画转行进入游戏业界的，进入ATLUS那天起，我就提出要制作《女神转生》的续篇，我非常喜欢这部作品，于是很快便着手开始制作。最终决定新作为《女神转生2》，而我负责给恶魔及背景图绘制花纹的工作。当时看到了末弥纯老师绘制的人物形象，颇感到一种大作的气派，于是我也想在我的游戏中实现这种大作的感觉，当时负责发行的NAMCO有人对我提出了个人建议，说“如果想实现不输他人的设定图的话，就自己亲手来创作吧”，受到这句话的启发，我便开始了亲手画设定插画的工作。



插画作业的流程

在绘制恶魔的时候，我都会参考各种各样的文献资料，寻找这种恶魔在不同的背景下的不同形象。比如所罗门的12柱神之一的阿斯塔罗特，原本是修美尔附近信仰的一位女神，但在中世纪的欧洲，却被描绘成一个犹如蛇形象的魔王，如此这般新信仰把旧信仰的神转变成恶魔的例子比比皆是，可以说是信仰及政权交替下的牺牲品，也因此这样，这个时期的欧洲相传的恶魔多是山羊、蝙蝠这种动物的形象，故归根结底，这都是禁欲的新信仰把敌对的恶魔比喻成畜生的原因，作为反道德的东西而做出的丑化行为。这种形式诞生出的恶魔形象多会喻示一些罪恶、不纯洁的含义，理解了这些就不难对其做出定义了。

古代的恶魔画师们就是抱着这种思想描绘恶魔形象的，那么作为当代恶魔画师的我，就需要用现代的思想和解释来描绘这些恶魔的形象。就比如天使拥有鸟一样的翅膀，古代的画师们就会赋予它高速的飞行能力，而我则不同，我会考虑这种速度型的能力适不适合天使，如果不适合的话，我更愿意把它绘制成恶魔，在这方面我比较随自己喜好一些。

角色设定的含义

对于最初从决定好的故事及系统下描绘角色的我来说，角色们就像是沿着作品定好的框架如约表现的一种存在。这次的新作《真·女神转生 STRANGE JOURNEY》，则是以陷入危机的地球为背景，把现实中的各国军队放入作品中表现的现实派主题作品。比如游戏中的哥亚队长和他的队员们，设定中都装备着犹如现实中各国军队采用的防弹衣一样的特殊装甲，而且使用的枪支也是某国军队通用的M4，这是为了突出现代的世界观而作的设定。我还给他们身上都添加了类似防御电磁波用的特殊装甲，因为这样，在故事设定上哥亚队长的出身地某国开发出了用电磁波控制气象的武器，近年来世界各地爆发的大地震，也都是由于从地壳内部送出电磁波的原因，这种说法在各大城市内传言甚广。因为这种武器的电磁波还有控制人类感情的能力，某国考虑到恶魔使用的魅惑魔法也同样是使用类似电磁波操控的原理，因此在全境设置了电磁波防御系统，我们是这样设定的。也拜这种设定所赐，原本是幻想风格的恶魔及魔法的世界观也带有了现实感感觉，也就是说，我的角色设定从侧面影响了世界观的生成，形成了一种必然的结果。



←金子一马的办公桌，工作时习惯用电视放些MTV来看。



猪股睦实 MUTSUMI INOMATA

纤细的笔尖勾勒出充满魅力的人物！

PROFILE

猪股睦实

神奈川县出身，最初是一名动画公司的原画设定师，曾参与过《普拉雷斯三四郎》、《幻梦战记雷塔》等作品的制作。现在是名自由插画师，主要从事小说作品的插画、《传说》系列等游戏作品的人物设定等工作。

←用水彩描绘出的男主人公阿斯贝鲁。白色调的衣装突出着本作"守护"这个主题。

→粉色的头发，像半月一样垂下来的两条鞭子，整体透出一种神秘气息，从花丛中现身的少女索菲是本作中设定最特别的角色。

↑谢丽雅的颜色与索菲呈正对比，索菲是浅色调，而谢丽雅是以红为主的深色调。

猪股睦实的最新作——圣恩传说

个性丰富的人物、感人至深的剧情、高动作性的战斗，《传说》系列的最新作，也是猪股睦实担任人设的最新作品。游戏以青年剑士阿斯贝鲁和失去记忆的少女索菲为中心，以"守护"为主题展开壮阔的冒险故事，并融入了按键派生式战斗系统，以"带刀技"、"拔刀术"相互切换衍生出高自由度的战斗，游戏乐趣比以往更加爽快、更加充满挑战性！

插画设定师的起点

因为从小就非常喜欢画画，梦想长大后从事绘画方面的工作。直到上了高中，结识了几位同样喜欢绘画的朋友，承蒙他们的介绍，我进入了一家动画制作公司打工，内容是给画师的设定画着色。这个时候有好友对我说："想从事绘画工作的话，不如趁此机会在动画公司工作吧。"当时我也认为这个主意不错，就拿着自己的资料，和以前画过的一些作品去找我的绘画课老师商量，老师当即给出了建议，认为这是难得的机遇，于是我就决定了。从这以后我就开始在动画公司工作，为动画杂志做插画的机会也因此越发多了起来，也接了不少为小说作品作插画的单子。为《传说》系列作插画是从1997年发售的PS版《宿命传说》开始的，当时开发游戏的制作人对我做的人设图很中意，说了很多赞扬的哈，很爽快的就采用了，至于当时那些赞美的词汇是怎么说的，现在我可不记得了（笑）。



设定作业的流程

做《传说》系列的时候，发到我这里的插画委托，游戏的故事、角色的基本信息都是已经大致决定了的，每个角色的身高、体重、年龄、发色、武器等要素都是现成的，我只需要按照这些设定作画即可，用笔把这些要素在纸上以图画的形式实现出来，并与开发人员合拍。这样作插画的时候，角色的形象很容易就产生在脑子里，不用费什么力气就能轻松画出来。不过轮到这次《圣恩传说》的时候，制作方提出了更高的要求，不仅要符合设定上的形象特征，还要考虑到角色在游戏中的3D动态表现，比如索菲的头发，粉色的两条辫子在游戏中的摆动、做各种动作时的飘动感，在插画中就要把这些要素表现出来，要有一种跃跃欲动的感觉，于是我采取了数字化与水彩两种上色方法，发现效果很不错，数字化着色对插画的特效加工固然很重要，但水彩上色更容易表现我自己的意愿，也能实现一些数字化实现不了的效果，其实这样画下来，我感觉用水彩来绘画才更有乐趣。

最新作的近况

《传说》系列的主题和故事一直在变，作插画时要考虑的东西也都是不一样的。像这次的《圣恩传说》，就产生了另一番新的感受，这次的主人公阿斯贝鲁我是非常喜欢的，设定委托书上写着是一名梦想当骑士的少年，色调以白色为主，从衣服到鞋子都要画成白色的，最开始我就想这真是一个从头白到尾的形象哦（笑）。不过后来我考虑到，如果衣服全部都是白色的话，就要在腕部和衣服的边缘加一些修饰用的颜色，不然画出来的造型不好看，我把这种改变的意向与开发人员交流了一下，最后也通过了，但整体形象是白色这点还是没有变的，依然要画成"从头白到尾"的形象，改变的部分也只是一些花边而已，但我已经很满足了（笑）。其实看到画好的角色造型就知道，这种略带修饰色的样子要比通体全白的形象好得多，造型也更好看。

《圣恩传说》这次对我来说算是个小小的挑战，在2D插画上表现出3D动态表现，大地图、战斗中角色们每一招每一式，各种POSS动作，要和设定插画高度统一起来，随时要考虑到"动"的要素，为此我花了不少心思，也相当愉快，就算是为了鉴赏新的绘画效果大家也一定要玩下本作哦！



←猪股睦实的工作台摆放着好几台PSP，据说是为了防止玩坏准备的。



新川洋司 YOJI SHINKAWA

一双手指描绘出斯内克的命运！

PROFILE

新川洋司

1971年生人，广岛县出身，1994年进入KONAMI后，加入当时的第5开发部（现在的小岛工作室），以后一直担任《合金装备》系列角色及机械设定和作画监督。在公司的个人办公室就在小岛办公室的隔壁。



↑本作中有着关键戏分的少女，不仅是服装，原画上的头发和靴子也能看出细微的差别。

→本作的斯内克原画，和CG想比颜色对比更加明显，而且整体造型的机械味十足。

1000号的特别插画

右图是《FAMI通》1004期刊登出的新川洋司手绘插画，这是为了纪念创刊1000号新川特意画的纪念插画，可以看出明显的新川氏画风，左边的斯内克与右边的小狐狸相映成趣，透出一股别样的气氛。这么多年了，新川就是用他代表性的插画与小岛的思想一起，将MGS系列创造成一流品牌的。



新川洋司的最新作——合金装备 和平行者

《合金装备》系列的最新作品，故事背景设定在上世纪70年代，时间为《合金装备3 食蛇者》的10年后，将讲述BIG BOSS不为人知的一段往事。本作将运用PSP的通信机能实现两名玩家的“共斗”，玩家间的协力、潜入战斗的要素非常丰富。新川洋司新设定的人物形象是一大亮点！

插画设定师的起点

我从小就喜欢漫画、电影和游戏，尤其最喜欢绘画，时常一拿起笔来就放不下。而对画游戏中的角色发生兴趣还是从开始找工作的时候开始的，当时我也许有机会成为一名漫画家，但最终我没有选择这条路，当时我看到了一位这方面的天才，人家拿到一个题材很轻松的就编写出了精彩的故事，让我感到这方面的才能远远不够，从这时起我就打消了成为漫画家的念头。当然这个决定也伴随着强烈的挫折感，但失落之余我并未放弃从事绘画相关工作的愿望。

经过一番周折，我对游戏角色设定的职位产生了兴趣，感觉这是条不错的道路，于是立刻着手就职的准备。在我看到KONAMI发出的招聘启事时，我的第一反应就是“机会来来了”，于是毫不犹豫的就去参加了KONAMI的就职考试，结果运气非常好，成功被录用了。其实现在回想起来，当时的考题和我写的答案，也只有KONAMI才会录用我（笑）。



←新川作画时的表情非常认真，一名职业画师的确不简单。

设定作业的流程

首先我会粗略的做出一个轮廓造型，之后根据这个轮廓来做设定上的修正，最终敲定决定稿，并确认颜色和上色方法，再对细节部分做慢慢的调整，但是，对角色设定一个非常重要的问题就是，要从角色的形象看出“这个角色所拥有的人生”，必须要充满这种感觉才行，也就是从外表看出内在的效果。故事背景已经决定好的角色固然好做，但如果碰到身份背景还未确定的设定案例时就不太好办了。遇到这种情况，我就会找来小岛监督和负责故事剧本编写的同事们一起商量，讨论之后决定出一个可行的方案来，这样效率最高，我们一直是这么做的。

我在画设定画的时候，时常都会在手中拿着一根笔，不管去哪，笔都不离身，我想这也是受天野喜孝老师的影响吧，我在看他的画集时就看到天野老师作画期间也是笔不离身的，这样可以使灵感随身而动，我也认为这是对的。我有时会拿根颜色很浓的钢笔，有时也会拿比较淡的铅笔，看当前的心情了。还有就是我通常作画时都不会用太好的纸，什么复印纸啦笔记本撕下来的纸啦，因为画东西都不是一次能画成的，经常要在纸上涂涂抹抹扔了一张又一张，用质量好的纸似乎有些浪费。

最近养成了一个新习惯，就是坐电车时作画，出去办事，或是上下班途中也会拿起画板来画上一会儿，有一次还被邻座的乘客称赞画得好呢（笑）。



←新川的工作间贴满了他画的插画，画面右下角还摆着斯内克的人偶。

比较中意的角色是？

最中意的角色嘛，其实并不是MGS系列中的，而是ZOE系列中名叫杰夫提的机器人，MGS是部角色性格和世界观都非常强的作品，不太能够加入类似非现实的要素，而ZOE就不同，像杰夫提那样做一些天马行空的设定更加随意，也因此我比较喜欢，当初设定ZOE的机械设定时，就很在意把人类的性格思想加入到机器人中的设定。画这类角色时思维会很开阔。MGS的话，新作《和平行者》中的金人、卡鲁贝斯这样的大叔形象，我画起来到是比较中意（笑）。尤其是卡鲁贝斯，3DCG化后的形象真的很期待，假如能把卡鲁贝斯放进ZOE中的杰夫提中当驾驶员的话，个人认为绝对是最棒的组合啊（笑）。

长野拓造 TAKUZO NAGANO

英国绅士风格的九州男儿！

PROFILE

长野拓造
1979年在福冈县出生，于美术大学毕业后，度过一段公司普通社员的日子，2005年以设定师的身份加入LEVEL5，并担任同社招牌作品《雷顿教授》系列和《闪电十一人》系列的角色原案及角色设定职务。



←《雷顿教授》新3部曲中登场的主人公的宿敌，由于戴着面具，所以用他口部的形状来表现表情的变化。

←本作女主角，有着不同于平时的诡异表情。

→系列的主人公雷顿教授，一副英国绅士的形象，圆点型的眼睛是代表特征。

←《雷顿教授》3部曲的女主人公，她的衣服和饰品等服装的设定花了很多心思，因为有项链、皮带、蝴蝶结等多种细节部件，设定起来也相当花时间。



长野拓造的最新作——雷顿教授与魔神之笛

以雷顿教授和少年路克为主人公，以解谜冒险为主题的人气游戏最新作。作为系列新三部曲的第一部，游戏以雷顿教授和路克的相遇为开端，逐渐展开宏大的世界观和故事架构，游戏中包含的各类谜题，由《头脑体操》系列图书的作者多湖辉负责监督，长野拓造的人设依然给作品带来老少皆宜的风格印象！

插画设定师的起点

在我还是个孩子的时候就非常喜欢绘画了，至于我是从什么时候开始想到要从事插画师职业，已经不记得了。单纯只是在心里一直有着“很想从事绘画相关工作”的念头，准确来说，我本来是想成为一名漫画家的，但构思宏大的故事和完整的世界观背景，对我来说是很困难的，于是就放弃了。在当时，我还不知道除了画家和漫画家，还有像现在LEVEL5这样招收游戏插画设定师的，但有一次我看到一款对战格斗游戏的说明书时，上面印的游戏插画引起了我的兴趣，我发现游戏的插画真的很帅气！游戏插画的设定师更是强得不得了！从美术大学毕业后，经历了一番找工作的碰壁，最后还是发现游戏或漫画的插画坏死更适合当我的饭碗，不知不觉间这也成了我的一个理想。有一天，我在电视上看到了一位叫日野晃博的人，他那种把自己心中的快乐传播给全世界玩家的理念对我触动很大，当即就萌生了去这家公司工作的想法。于是我就开始用各种方法调查LEVEL5的相关信息，发现这家公司和我竟然是同乡，也是位于福冈县的公司，我把从学生时代起就画过的绘画作品尽可能的全部收集起来，什么也没想就一口气寄了过去，说实话那些寄过去的东西都够一本书那么厚了。（笑）

设定作业的流程

基本上都是按照游戏企划书上写的内容来制作角色的设定，如何把文字表述的设定用图画表现出来是首要考虑的事情，制作《雷顿教授》系列的时候，都是要求画成“从老人到孩子都会喜欢的角色风格”。《雷顿教授》是一款偏重解谜的游戏，主人公要设定成怎样才合适呢？因为主人公需要在游戏中与各种各样的NPC对话、交流、寻找线索，主人公必须是一种不同于常人的角色，于是我就想把主人公设定成与众多NPC对比明显的鲜明风格，眼睛是一个圆点，帽子把头发遮盖起来，这种看似普通又不普通的造型。我个人觉得这种设计很适合作为一个主人公，而日野社长看后也说“这一看就是个主人公！”说是非常符合“雷顿教授”这个名字，于是当场就决定了这个形象。之后比较麻烦的就是脸上五官的调整，每条线的运用都是很重要的，任何一笔都影响着这名角色给人的印象。因此这种五官上的平衡感我画起来比较小心，上色的时候也格外细心，各种颜色的组合几乎都试了一遍，力求找出一种最好的搭配方式。总之《雷顿教授》从头到尾



深受影响的漫画家

很久以前开始我就非常崇拜鸟山明，上小学的时候我就给同学仿画过《七龙珠》的漫画，所以要说给自己带来过较深影响的人，那应该就是鸟山明老师，他画的画其实使用的线数不怎么多，只用黑色和白色就能勾勒出很好的平衡感来，我画《雷顿教授》插画的时候，用的手法就颇受鸟山明绘画的影响，所以我设定的《雷顿教授》还有《闪电十一人》的角色形象，就算说是鸟山明画出来的甚至也不为过（笑）。当初刚进公司时，我参加的第一项工作就是与鸟山明有关的《勇者斗恶龙8》的开发，这个系列一直是鸟山明担任人设的，我从中学到了很多技法，那时每天过得都很愉快，以至于下班回家的路上，脑子里也一直响着DQ的主题曲，简直就是入迷了啊。（笑）



西村KINU

KIKU NISHIMURA

兼顾肌肉猛男与美丽女子的魂之画师

PROFILE

西村KINU

1991年进入CAPCOM，从《街头霸王2》开始，经手过众多游戏的插画绘制，曾在动画片《OVER MAN》（完蛋人）中担任角色设定一职，现在是名独立的自由插画师，《街头霸王4》充满个性的角色设计令人印象深刻。





←《街霸4》中的女性角色都着重描绘了骨骼和肌肉的感觉，给人很粗矿的感觉。

←这张手绘的春丽就显得柔和了很多，尤其是大腿不再是“象腿”了。



↑西村画的《街霸3》角色的插画，人物脸部和头发的描绘很有味道。



粗矿中显出力量感

西村KINU从《街霸2》开始就担任系列的插画绘制，他的粗矿式画风给这款经典的格斗游戏带来了强烈的热血气息，尤其是男性角色的骨骼肌肉表现得异常发达，参考最右边的《街霸4》隆和肯的形象，那胳膊的骨头一看就是非常有力量的感觉，肌肉也是硬邦邦的，现实中一般人的腿估计都没他们的胳膊粗。

西村KINU的最新作——极限脱出 9小时9人的9扇门

今年夏天于NDS平台推出的文字冒险游戏，由《428 被封锁的涉谷》的开发组担任制作，继《街霸4》之后西村KINU担任人设的又一部作品。游戏以神秘未知的密室为舞台，玩家扮演的主人公要在限定的9小时内，与9个人进行对峙，并成功逃出生天。

插画设定师的起点

我大约从3岁左右起就喜欢上了绘画，但在学校我画的画给人的评价很差，因为我画的人物的眼睛在别人看来是很特别的，被人说成更像是漫画中画的东西，而不是一个小学生应该画的，也因此曾被老师叫去训斥，说是我画的不行，必须改过来，我无奈之下只好用老师教的朴素手法重新画，实在是很辛苦。但上了中学后，我看到了《战斗机器 萨普古尔》中湖川友谦老师绘制的水彩风格的插画，一下子就喜欢上了，在美术课时我就学着这种风格画花草树木，当时我就感觉到，即使用朴素的描绘手法，是否也能把画漫画的技法用到普通的绘画中来呢？抱着这种突然萌发的美术灵感，我就想到了，如果把这种漫画技法融入普通绘画中的绘画风格当作自己独特的画风的话，何尝不是一件称手的武器呢？本来我也只对画人物感兴趣，如果能专攻人物的绘画那实在是再好不过了。在这之后，我曾一度想考日本画的专业学校，但在专业课的考试中落榜了，就在这时，我弟弟给我拿来了几款游戏，又一款叫《最终任务》中的人物图引起了我的兴趣，那种充满魄力的角色形象与游戏搭配得是如此完美，原来拥有如此技法的人在游戏业界中！受到震动后，我就决定去游戏公司应聘，结果成功进入了一家以街机游戏为主业的公司，我最初担任的就是为游戏发行时作宣传插画，我的插画师之路也是从那时开始的。



←堆到房顶的书柜，摆着书籍，DVD等东西，相当杂乱。

设定作业的流程

画插画的时候，通常都会有相当细致的设定委托书送到我这里，写明了要求画成怎样怎样的角色，不过也有角色决定好后完全交由我负责绘制的场合。当初参与《街头霸王2》的时候，担任角色设定的AKIMAN前辈就对我说过要让我连插画也一起画了，我就问道像我这样的人也可以画这个吗？觉得有些心虚，AKIMAN前辈就不断鼓励我称赞着我持续画了下去，真的很感谢他。最近接手的《极限脱出 9小时9人的9扇门》画人物角色的机会变得很多，自己担任角色设定的工作已经感觉不到什么压力了，反而感觉很轻松，其实绘画最重要的一点就是，要让看画的人感觉到心情愉快，要让人从画中看出画师想给他带来的快乐，如果不能做到这一点，那实在是件很糟糕的事情。我认为，画师不仅仅是把设定转换为图画人，而应该是用画来传达作品内涵的艺术家

最新作的近况

《极限脱出 9小时9人的9扇门》中9个角色的设定和游戏中人物的表情基本都是我来负责，和以往担当的格斗游戏角色和机器人设定不同，这次以现代社会为背景的现实派人物设计对我来说还是头一回。感觉这是一次难得的锻炼机会，相当期待最后的效果。我也很期待今后能参与更多动画角色的设定工作，多尝试一些东西总归是好事。哦，说到这些好象还为时尚早，对现在的我来说，画出的画如果没有价值的话就没意义了，一幅画拿给别人看得到认可拿到钱对我来说就已经很幸福了，因为我喜欢绘画，从小时候到现在都是如此，更愿意把绘画作为事业来追求。如果可以实现一个愿望的话，我到是希望我的作品可以一生都伴随着我的笑容陪伴在我身边呢。（笑）



←工作桌周围摆着从CAPCOM时代就沿用下来的各类工具。



米诺·塔罗 MINO TARO

柔性的笔迹描绘出国民级女友!

PROFILE

长野拓造

1998年进入KONAMI，《心跳回忆》开发团队所属，担任过《心跳回忆OnlyLove》的角色原画，之后出任多款作品的角色原画师，最新人气作品《LOVE PLUS》即为其一手绘制，与监督内田明理是老搭档。





←以王道女主角为标志设定出的高领爱花设定形象，从相貌到服饰都代表了《LOVE PLUS》的整体风格。



↑在男主人公梦中以猫女形象出现的凛子，通称"猫凛子"的设定画，这个在游戏中也是较为特别的形象，所以在细节的描绘上也非常用心，需要在铅笔画稿上反复修改，最后着色完成，右边的新娘版爱花也同样如此。





一人画出三种风格

《LOVE PLUS》与其他恋爱游戏不同的是，游戏中只设定了三位女主人公，除此以外看不到其他的女性，也因此对三位女主角的形象描绘要求极高，游戏的成败几乎都取决于角色设计的好坏，本作的人设表现堪称神笔，同一人画的人物表现出了三种完全不一样的风格

米诺·塔罗的最新作——LOVE PLUS

与3位性格各异的女孩子相识、相知、相恋，体验青涩美好的校园生活，并进一步感受恋人生活的恋爱SLG游戏。从朋友模式开始，玩家通过不断提升自身的学习运动能力，以及"男友力"，以博得女孩子的欢心，成功得到女孩子的告白，并由此进入恋人模式，与女孩子相处、约会，甚至可以通过触摸屏亲吻女孩子的头发和嘴唇等身体部位，对男性玩家具有极大吸引力。

插画设定师的起点

我从很小的时候开始就在画画了，也一直憧憬着从事绘画相关的工作，除此之外的工作和职业我完全没有考虑过。在我的记忆中，我3岁时就学会拿起笔来画画了，也是从那时起就喜欢上了绘画。至于从事游戏业界的绘画还是从一次招聘广告开始的，那时看到了一家游戏公司正在招插画师，我第一眼就看到了薪水那一栏，当时就感觉游戏业界的画师挣钱非常多的样子（笑）。然后我就看中了KONAMI的招聘广告，去参加应聘。在入职作品审查时，我的作品在对方看来实在是很特别的，因为我一直在给《FAMI通》之类的杂志投稿，也有不少投给别处的零零散散的画稿，这些东西还附带说明文字和一些小型的文章，从文字到推荐广告之类都是我自己完成的，又因为我是大坂人，审查的人员一直把我当客人一样对待，我们聊得很开心，笑声不断，也因此得以顺利进入了KONAMI。进入公司后，最初我是负责给足球游戏绘制国旗的设定图案，虽然是比较单一的作业，但我本来就是喜欢绘画的，除了绘画以外从不考虑其他工作，所以做这件只用绘画的工作做得也很愉快的。新人时代的辛苦工作经历对我来说却是很轻松愉快的（笑）。过了一段时间，有同事看了我的画后建议我去参与《心跳回忆》的插画项目，因为我的画风很适合这种类型，对此我也蛮有兴趣的，于是就拜托这位同事介绍去参加作品审查，没费什么力气就进入了《心跳回忆》的开发团队，从这以后，我也真正开始了角色设定师的职业生涯。



设定作业的流程

通常情况下都是沿着企划书、订制书来做角色设定的，画成什么样的角色企划中都有写明。《LOVE PLUS》时，最初并没有准备详细的订制，只是写了"上级生、同级生、下级生三个代号，当然三个女生的名字也没有决定。相当模糊的概念，画起来也相对自由很多，不过画的途中也被开发人员指点了不少（笑）。具体的设定流程，我是从脸部着重开始画起的，特别是眼睛花了相当的心思，因为这部分会影响整个角色的气氛，左右角色给人的形象效果，我在这方面自然也就投入了很大力度，因为是画女孩子，身体的柔性也是画时必须要注意的部分，在《LOVE PLUS》中画了各种各样女孩子的POSS，为了实现最佳的效果，也参考了不少前辈游戏的女性角色POSS，不知玩家是否看出来了呢？（笑）



←突然出现谜然出现谜然之空间为背景出现的恶收录于此！

与监督的良好合作

从内田监督处发来设定修改案是家常便饭的事，只要内田监督产生了新的想法，都会把他的意思第一时间发给我，由我来做角色设定上的修正，三名女主角的形象都是在不断修改中最终成型的。小早川凛子的形象其实是从一本名为《舞蹈、舞蹈、舞蹈》的书中借鉴而来的，还融入了不少自己的想法，由此可想象最终定稿经过了多么曲折的修改（笑）。姊姊崎宁宁则是"姐姐"，高领爱花是"王道正统排女主角"的形象，根据内田监督的设定原案最终完成了设定稿。除了形象外，设定中的人物性格、动作习惯、表情细节等要素也都要在画角色时考虑进去。其实我以前就与内田监督一起合作过，相关角色的设定时常受他的影响，时间长了也很容易理解他的意图，经常"不言自明"呢。（笑）



岩元辰郎 TATSURO IWAMOTO

将信念贯彻到"无异议"为止！

PROFILE

岩元辰郎
1976年生人，千叶县出生，2000年进入CAPCOM后，担任初代《逆转裁判》的辅助角色设定，从《逆转裁判2》开始，一直出任该系列的主角色设定师，现在以角色插画师的身份活跃在各个领域。

←本作的新角色一条美云，下面这两个都是反复设定后未采用的形象。

←主人公御剑的两种同样POSS的设定画，可以看出脸部表情的区别，的确闭着嘴更符合他的性格。

→狼士龙的形象设定成偏向彪悍的风格，头发的头型，脸部的表情、上衣的敞开感，还有腿部突出的部分，都是非常有特色的设计。



岩元辰郎的最新作——逆转检事

以法庭为舞台，用一出出峰回路转的辩论戏博得广泛人气的《逆转裁判》系列最新作。游戏主人公是以往作品中主人公的对手，天才检查官御剑。前往犯罪现场收集证据，通过对蛛丝马迹的观察、与各类人物的对话寻找事件的真相。岩元辰郎除了负责本作的角色设定外，还担任主人公御剑的声优。

插画设定师的起点

我从小的时候就很擅长绘画，因为画得好经常得到别人的赞扬，也自然而然的为了获得赞扬而更加起劲的钻研绘画，进而希望从事绘画方面的工作。因为也很喜欢玩游戏的缘故，在刚开始找工作时就已经决定了要去游戏公司就职。特别是我很喜欢格斗游戏，还在上学时我就看中了一家游戏公司，但在找工作时这家公司已经不在了。后来我去KOEI和CAPCOM两家公司应聘，最终被CAPCOM录用了。进入公司工作大约有一年，《逆转裁判》的项目开始开发了，幸运的是我成为了这支团队的其中一员，担任角色设定一职，因为是当时还是原创游戏，开发组人手很少，我们每天都在担心游戏完成后的销售前景，就这样怀着忐忑不安的心情努力做着游戏，也许是命运的垂青，作品推出后的销量很不错，这次成功坚定了我在游戏事业上的道路。其实我经常会想，人生也许就是"运气"所铺成的一条道路呢。（笑）



←工作间位于一条宁静的住宅街，电脑上边摆着很多设定书籍。

设定作业的流程

做角色设定时，我都是先画出一个大概的角色轮廓来，开发人员说没问题我就继续往下画，大部分的工作都是在这之后才展开的。制作一名角色是件非常花时间的事情，我时常要在连剧本都没有的情况下设定角色的形象，最后也经常出现"故事和角色内容还没设定好我的设定画先好"的情况，也正因为如此，先做出的设定画反过来影响到了游戏内容，也就是说我画出的角色形象赋予了这名角色新的含义，几个大概的角色轮廓，在反复考虑后定下一个采用的决定稿，而这个决定通常都会左右一款游戏给人带来的印象。我了这种印象，时常都会采取最让人喜欢的形象，而舍弃自己个人的偏好，在多个作品的设定中都是这么做的。

比方说《逆转裁判4》中，一些角色的设定就经过了反复考量，就算不是正面角色，他们的形象带给游戏的人气效果也是不可忽视的，对于重要角色更是如此。有时候，我还会给同一名角色准备两种不同的设定形象，在开发途中如果需要做调整，也能很方便的替换掉，出现这种场合的时候，被替换下来的形象我就会去拿来作为"里设定"而珍藏起来，就算不会在游戏中出现，也总会有机会把它们展示出来的，这可是比什么都珍贵的东西呢。

今后的作画风格

最近我最想做的一件事，就是找回我以前的画风，现在大家看到的《逆转裁判》系列的画风，其实是我从前辈那里继承下来的，因为从《逆转裁判2》开始，我才开始担任这部作品的主角色设定师，所以初代中已被熟知的风格就不好做改动了，所幸的是初代中我是担任辅助画师的，对这种画风很熟悉，将之继承下来也变得轻车熟路，但也因此丢掉了我在学生时代就养成的自己的画风。对我来说，我非常喜欢《逆转裁判》这部作品，也很乐意为之奉献自己的人生价值，但如果能用自己的画风从事相关工作，用自己绘画上的"本来面目"创造我喜欢的东西，我想我会更加高兴的。

作为一名职业插画师，除了继续用"逆转式"的画风为玩家们献上满意的作品外，今后还会尝试用多年不用的画风来画一些其他作品，喜欢可以找回那种自己的风格吧。如果有可能，希望能把那种属于自己的画风发扬起来，用它来奠定我今后的职业道路。



副岛成记 SHIGENORI SOEJIMA

成就《女神异闻录》的新境界!

PROFILE

副岛成记
1974年生人，进入ATLUS后，从《真女神转生 恶魔召唤师》开始担任金子一马的副手，负责给金子一马画出的恶魔插画上色。在《女神异闻录3》和《女神异闻录4》中兼任了主角色设定师一职。

原本由金子一马负责人设的《女神异闻录》，从2代开始由副岛成记出任人设，因为以前是金子的副手，画风与金子多少有些相似之处，但实际上更加凸显副岛自己的柔和画风。





←下面是各种各样未公开的女主人公设定稿，与最左边的完成稿相比较，能看出种种不一样的特点，从这些画中可以体会出一个角色设定的反复过程。



用颜色渲染的效果

副岛为《女神异闻录3 携带版》绘制的宣传插画图，男女主人公与各种各样的人物汇聚其中，构成一幅全家福式的图案。同时还辅以游戏代表性的一些颜色和线条，比如男女主人公腰间的蓝色，与人物搭配显出强烈的渲染效果，把这幅由人物构成的图案描绘出了动态的效果，令原本普通的画面变得活灵活现，所谓画龙点睛就是如此吧。

副岛成记的最新作—《女神异闻录3 携带版》

PS2版《女神异闻录3》的PSP移植版，描写将心之力召唤Persona的高中生们，与迷之敌人“影”战斗的经典RPG作品。PSP版除了原有的男主人公外，还新增了以新女主人公为视点展开的新故事。新角色们的形象依旧出自副岛成记之手。本作的插画设定副岛特意做了一些角色服装上的细节设定，让角色给人的感觉与游戏背景相符合，包括盔甲与武器，开发个也不止一次的根据副岛的插画而修正游戏本身的设定，可算是开发与插画相辅相成的结果。

插画设定师的起点

上小学和中学的时候，我就是那种特别喜欢绘画的类型，只要是根绘画有关的事情都积极得不得了，我就这样渡过了我的孩童时代。上了高中后，我开始认真的考虑从事绘画相关工作的梦想，因此毕业后，我就进入了专门学习绘画的大学深造。之所以后来选择ATLUS，是因为我很欣赏那种少而精的作品风格。说来刚进入公司的时候，自己还是个很不懂事的家伙，抱着一心想做RPG游戏的心境东冲西撞的，实在给不少人添了麻烦呢。（笑）

设定作业的流程

在PS2版《女神异闻录3》中我担任了角色设定一职，接手这个工作时开发组内一直保留着ATLUS及《女神异闻录》系列的开发传统，金子一马的作画影响深远，我意识到了这次《女神异闻录3》并不好做。如果去刻意模仿金子的画风，那并不可取，按照自己的想法，做出与之不同的风格，反而效果会更好，因为这样不存在比较性的问题。开发团队内所有人的想法做到统一，对开发一款游戏是多么重要的事情，我想不必再强调了。在开发的初始阶段，大家聚在一起把自己的想法说出来，得出大家都可以接受的方案，之后按照这个方案去执行后面的工作，我们是这样做的。当然我负责的设定工作也是如此，我经过反复摸索做出设定，并用图画实现出来，再交由其他人参考，再拿回来修改，周而复始，直到改无可改为止。



←在工作中有听音乐的习惯，尤其偏好流行音乐和游戏音乐。

对于角色设定的插画，无论是静止画还是动起来的动画，都要让玩家从中感受到游戏所要表达的东西，这种“画”才是我所追求的。不管是怎样的系统，不能用画来传达的话就不行的。角色设定的工作，自然是以“设定”为主的，将“设定”画出来反而到是其次，因为“画”都是从设定中诞生出来的。本作中，同伴们也和主人公同样是高中生，用衣服着装来表现出各自的性格着实花费了一番苦心。尤其是像艾奇斯这样异类的角色，设定起来花去了相当多的时间。再有，角色们各自专用的Persona，因为早晚都是要冠以希腊神话中的名字的，所以在设定上并没有投入太多力度。《真・女神转生》系列中的恶魔，都是以历史上各大恶魔及神为原形制作的，而Persona则不同，是“人的心灵中孕育出的存在”这种虚拟的设定，因此设定上随意了很多。不过新作中的Persona，都是根据使用它的角色来专门设定的，例如一心想要复仇的角色，他使用的Persona就是以复仇之神“尼梅西斯”命名的，但这并不是神明寄宿在Persona其中，而是使用者把复仇之神从心灵具现化的设定。进一步来说，就是将绘画以立体方式来呈现是非常重要的，虽然并不是什么高端的东西，但这是一个优秀画师应该具备的素质。



发售后的工作最有趣

实际上比起发售前的开发阶段，还是发售后画的插画量更多一些，原声CD、设定集、官方小说中的插画等东西都是重要的周边商品。到了这个时候，玩家对于游戏的评价、评论也会相继不断的传来，玩家们也会把他们对于续作的期待传到我们耳中。比起开发时“孤独”的作画，像这样伴随着玩家们的期待声作画，难道不是一件更值得兴奋的事吗?

完美时空《神魔大陆》前瞻

——全新奇幻世界降临

《神魔大陆》基本资料

游戏名称：《神魔大陆》
研发代号：Project EM（简称：PEM）
游戏类型：MMORPG
游戏画面：3D
开发与运营商：完美时空
预计上线时间：2010年

《神魔大陆》是完美时空面向全球市场开发的新一代网游，实力强悍的多国研发团队为玩家打造了一个恢宏华丽的3D奇幻世界。该游戏画面如油画般精美，玩法多样，操作简单，所有类型的玩家都能迅速融入到游戏当中，找到属于自己的乐趣。更令人欣喜的是，在强大研发背景的支持下，这款最新的3D作品引擎优化做得非常到位，甚至多年前的"老爷机"上也能流畅运行该游戏！



宏大的世界观

《神魔大陆》由多个国家知名游戏制作团队联合开发，来自不同国家的游戏精英群策群力，为游戏打造了一个庞大的世界观。游戏发生在一个名叫克兰蒙多的世界，这个世界从上古神明的战争到现今各文明的架构都被策划人员精心设计出来，构成一个故事。这个故事既有宏伟的大时代背景，也有大时代背景下各类人物的爱恨情仇，生离死别。

《神魔大陆》曾经放出过一段制作精良的游戏CG，用两分钟的时间为玩家讲述了克兰蒙多历史中一个小小的片段。这段故事发生在众神离去之后，"暴风领主"迪赛奥入侵西方大陆欧斯特期间。为了抵抗"暴风军团"的入侵，人族国王埃佩里奥联合精灵、巨人、矮人、血族等五种族组成同盟军，盟军经过艰苦的战斗，终于把暴风军团赶到大陆的一角。CG开场，人族战士奥斯汀怀着沉重的心情出场，他要去完成一个任务，打败迪赛奥神器"聚魂之棺"的看守，用棺材中的灵魂能量冲破暴风军团的结界，为联军最后的进攻开路。聚魂之棺中存放了许多迪赛奥收集的无辜者魂魄，没人知道，奥斯汀爱人的魂魄也在其中，一旦灵魂能量被释放，这些魂魄将永远消失在天地间。为了战争的胜利，奥斯汀毅然战胜了守护怪，开启了聚魂之棺。当棺盖被掀起的瞬间，大家有没有注意到奥斯汀脸上痛苦的表情？任务完成后，他又将怀着什么样的心情面对以后的生活？

创新的游戏玩法

依托于宏伟世界观，《神魔大陆》独创了很多有趣的玩法。占星、斗魂、成神……众多的创新玩法使游戏奇幻风格愈发浓郁，也必定使玩家拥有更多更好的游戏体验。

克兰蒙多世界是一个动态的世界。游戏服务器开始的瞬间，克兰蒙多世界的时间之轮也开始转动。时间一去不复返，一个个不同的时代、纪元将依次在游戏中上演。每个不同的时期，整个游戏世界的天空、大地都会不一样，甚至玩家在游戏中能做的事情也不一样。纪元年代的前进需要由玩家决定，玩家通过"祈福"技能积攒服务器"信仰之力"，当"信仰之力"达到某一临界点，整个世界就会大变样。

《神魔大陆》中创新好玩的玩法不是仅仅一篇游戏前瞻可以说清，请玩家持续关注游戏以获得更多信息。

精致的游戏画面

游戏画面是玩家进入游戏后最能直观感受到的，秉承完美时空一贯的优势，《神魔大陆》的游戏画面精致而且美观，具有浓郁的油画风格，将克兰蒙多的奇幻风情演绎地淋漓尽致。

游戏场景精细到了一草一木，城堡上的每一片青苔，小河里的每一片水草，都被细致勾勒出来，一同组成了《神魔大陆》庞大的奇幻世界。这个世界的每一幢建筑，每一个自然景观都是那样华丽庄严，恢宏到让人仰视。身处这个奇幻世界中，不能不为它的磅礴而惊叹！

总评

《神魔大陆》是完美时空多个国家的3D研发主力倾力打造的精品网游，是完美时空未来3D精品战略的旗舰之作，它倾注了完美时空太多的心血。完美时空希望凭借这款游戏获得全球网游玩家的认可，在这款游戏中，一个不经意的细节都流露出国际大作的风范，相信它一定不会让大家失望。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.044

小岛与新川访谈·后篇

——和平行者中所谓的"向CERO挑战的行为"是怎么回事呢？

新川■ 举例来说，在第一次与帕姿相遇的场景中，如果将镜头拉近放大，就可以看到像大衣底下的制服啦、或是更里面的模样。

小岛■ 遗憾的是就只能看到这么多了！不过，如果说能够穿透两层衣服的话，那一开始就只穿两层的赛西儿究竟又会如何呢（笑）？

新川■ 这是在"游戏与动画、电影相异之处究竟如何"的想法下衍生而成的点子。我认为答案就在于互动性，所以是抱持着这样的心情来制作的。



小岛■ 在电玩展上所播放的宣传影片里面，因为考量到如果突然就只播图画可能会有人会错意，所以在最后面才将画家风格过场整合进去。不过，因为这同样是在MGS世界观里面来表现的，所以我认为应该从开头就能够顺利地得到大家接受。希望各位玩家务必要去试玩体验版，看看由阿什利与阿新两个人携手合作打造出来的世界观。

——在和平行者里，有特别想请大家注意的角色吗？

小岛■ 这次是毫不吝惜地几乎让主要角色都登场了，不过我想应该还是帕姿吧，其次就属琦艾了。

新川■ 嗯，琦艾这个角色真的是让人觉得很不得了呢。

小岛■ 我将她设计成在所有电影、动画中都找不到类似例子，相当独特的一名角色。如果说帕姿是台面上女主角的话，那她应该称得上是台面下的女主角吧？问阿新的话应该是寇曼对吧？因为不用画什么头发就能交差了（笑）。

新川■ 是的。这类图画一路画下来，大叔系角色对我来说就比较简单明了，画起来是驾轻就熟。当然头发的分量也算是理由之一就是了（笑）。

小岛■ 要说到分量的话，先前在电玩展的舞台上，我就曾说过本作剧本的厚度已经变得和MGS4差不多；这次我们把在掌上型游戏机上想做的事全部制作进去了。虽然目前还没有发表，不过里面还有不少要素使用了足以令人为之震撼的系统。震撼程度大概足以会让人因为太过感动而变得想立刻就去买一台PSP吧（笑）。

新川■ 尽管我一开始曾经有过"既然是PSP游戏的话就放轻松做吧"这样的想法，不过真的着手开始开发看看之后才发现完全不是那么回事……

小岛■ 很艰辛呢。哎，不过从现在开始会变得更加艰辛就是了。

新川■ 由于已经在PS3上制作过一次了，所以尽管有着画面应该如何如何啦，要不要让更多地方可动啦这类想法，不过我想重点还是摆在"正因为是PSP这台主机，所以才能够做到的事"。

小岛■ 以目前来看，游戏仍然受主机的性能所束缚吧。不过，在不远的将来，只要通过携带式终端设置连上类似电脑主机的设备，就能够玩到精美游戏的时代将会来临。因此，我也抱着"到了那时候，合金装备究竟要演变成怎样的游戏才会有趣呢？就在本作上做个实验看看"这样的心情。不过因为塞满了如此多的期许，发售日方面……啊，因为还没有对外公布，这就没关系了吧？（笑）



←从访谈中两人的回答来看，这次的和平行者绝对有着不逊色于正统作品的素质。

MGS2中的一些小秘密

○不管是Snake还是雷电，在Codec的联络通话中，按下R1或R2，就有机会听到角色的心声。特别是雷电和Snake的对话当中，特别搞笑。此外还可以听见雷电平常不敢对Rose说的话。（R1是恭维的话，R2是骂人的话）

○联络通话时按下类比摇杆，人物的头像会放大缩小。此时如果你精通英文或是日文的话，对照角色说话时的口型，就会发现角色们的发音还是真的一点都不差，游戏制作确实相当细致。

○在Strut C 的女厕所里面呼叫Rose，此时她会有非常有意思的反应。

○如果用枪杀死了相当多数量的海鸥后，Colonel和Rose就会在无线电中骂你冷血。

□文/北斗

高达VS高达 NP
——机体性能实战分析解读

大人气街机对战游戏《高达VS高达 NEXT》终于推出了加强PSP版。相信FANS们早已开始了无尽的征战之路，从本期开始，我们就来逐一分析下这些性能各异的机体，以助新人更好上手，并供老鸟参考比较。

NEXT DASH

本作新增的一个关键系统，在各种动作，包括移动、DASH、射击、格斗之后的硬直动作中，连按两次跳跃键（默认为X），就可以消耗Boost槽为代价取消当前的硬直再次DASH，即"NEXT DASH"，简称ND，在Boost槽限制内可无限次多次使用ND，直至Boost槽不够一次ND为止。使用ND不仅可以取消掉招式的硬直，减少被弹率，还能在一次攻击之后立刻取消接续下一次攻击，以形成通常情况下不可实现的连续技，就像前作的自由爆种一样，只不过这次是消耗Boost槽，而且是所有机体通用。这无疑增加了对战的激烈性，同时对玩家的操作提出了更高的要求。



00 RAISER

高达00的人气主角机，上手容易，高手用起来也很强，一台各方面都很优秀的万能机。此机共两种形态，初始为剑2形态，按特射切换成剑3形态。剑2偏重射击，剑3则偏重格斗，战斗中灵活运用两种形态切换可远近制霸。

剑2的光枪性能较好，弹数有10发，不愁弹药问题，命中后可接SUB射或CS射，或者ND取消继续接光枪，直至对方倒地。SUB射附带追尾效果，远距离牵制效果不错，CS射蓄力速度并不快，直接射出的集束命中倒地，辅助按键可以扩散射出，范围更大射程同样远，这些射击技配合光枪连协在中远距离有很强的攻击输出。格斗方面，剑2的普格的突刺发生速度极快，但距离很近，只适合防身用，这招DOWM值很低，全中对手都不会倒地，不过可以接SUB射或CS射追加，接后格更是不错的选择，剑2的后格是双剑合并扔出光束镖，发生速度和射程都不错，扔出后会直接换成剑3装，可以这样连：普格>后格>剑3的任意格斗，也可以直接扔光束镖出手，之后用剑3装打近身战。剑2的特格发动Transam后招式并无变化，但在移动格斗起手的瞬间有量子化效果，另敌攻击无效，但发动一次就会消耗一部分计量槽，另Transam持续时间减少。剑2的Transam状态下按特格是超大型光剑RAISER SWORD，射程全屏，按左右键还可横向砍，威力超大，有300多伤害，但准备动作同样超长，近距离很容易被对方打断或闪掉，基本只能用来远距离摸奖用，一次Transam时间大约可连续用2、3发巨剑，远距离战时威胁也蛮大的。

剑3模式就相对"单纯"多了，格斗技强化了很多，射击相对弱化，以格斗为主的形态。基本思路和EXIA相似，保持近距离贴身战。剑3没有了CS射击，光枪射击时不能移动，而且弹数很少，不适合与对手打射击战，能3连射算是个称补，抓准落地3连射倒效果不错。SUB射的导弹主要接在格斗技之后追打，着弹点的伤害范围不错，也可做中距离的牵制。剑3的普格、横格都比剑2强不少，冲刺距离远连击多伤害也大，普格和横格连完后都能接SUB射的导弹追打。Transam发动后，剑3的特格是和EXIA一样的"超究武神霸斩"，冲刺速度极快，在高速度残像和量子化辅助下有很高的命中率，击中后连按格斗会连续不停的追加多段连击，这招可接在其他格斗之后出，开动Transam后先用格斗命中再接特格，输出效果相当不错。

无论哪种形态，按援护都会召唤出Seravy放出一个大型的光球，缓慢向前推进，有很强的追尾性，命中后是多段Hit，对手硬直时间很强，中距离牵制颇有效果，另外光球本身有挡射击的效果，平时放出后00 RAISER躲在光球后面走比较安全，而且光球体积很大，还能阻碍视线掩护00 RAISER的行动。

对战开始时，可以先用剑2在中远距离打射击战，等Transam槽满后如果对手还在远处，就出巨剑远距离砍，如果对手近身了，就找机会出后格扔光束镖直接切换剑3打近身战，对方距离远了再换成剑3，总之以00 RAISER两种形态的万能性，不必刻意主动远身或近身，根据对手的距离来切换状态和灵活运用Transam即能保持全天候的持久战斗力。

□文/翅膀

声の魂 坂本真绫
——天使声线的艺能才女

《最终幻想13》相信大家都玩到了，而为女主角雷霆配音的坂本真绫，可谓这次日版声优阵容中最鼎鼎大名的一位，她那极富魅力的实力派声线，把雷霆这种性格坚强的女子演绎得如此完美，犹如她以前饰演的艾丽丝那样，坂本真绫的声音就是FF声之世界中最美丽的天籁。

伴随演艺而成长

坂本真绫1980年3月21日出生，出道年龄就算在日本业界也是非常早的，在父亲的支持下，6岁时她就加入了儿童剧团，不断参与演唱、童谣等艺能活动。年仅8岁时，就以配音员的身份出演了引进电视剧《顽固的爷孙3人》中Dena这一角色，从此开始不断的为译制片、动画片担当配音。小小年纪，她就已经小有名气，而这份出奇的才能，也随着年龄的不断增长，而显得越来越耀眼。



中学时代，以一部《天空之艾斯嘉科尼》中的女主角在声优界一举成名，并由此结识著名音乐人菅野洋子，以第一首单曲《约束はいらない》为起点，正式踏上了歌手之路，在菅野洋子有意的培养下，坂本真绫逐渐学会了单独作词，在演唱之路上不断深造。在短短几年间坂本真绫积累下的作品数量已经多到数不清，甚至涉足电台节目主持的领域，成为一名跨越声优、歌手、演艺，公众人物等众多行业的天才少女。到了东洋大学时期，坂本真绫一边学习一边还在不断出版自己的个人专辑，译制片的声优订单也接连不断，1999年她还一度与通口智惠组成了双人歌手组合，出版了数张专辑，虽然没过多久就解散了，但她却以开办个人演唱会的方式在歌手之路上更前进了一步。

大学毕业后，坂本真绫通过与菅野洋子的亲密合作，在歌手圈内如鱼得水，出版的单曲还获得过Oricon排行榜前三的佳绩，以至于在日本一提到坂本真绫，大多数人第一个想到的都是一个声音甜美、相貌美丽的歌手。与菅野洋子分手后，坂本真绫凭借出众的才能，在歌手演艺圈平步青云，一张张专辑、一次次演唱会，直到今天仍是日本极具人气的实力派歌手。

声优方面，不管是译制片、电影还是动画，这么些年来她的演出就从未间断过，尤其是译制片，以《悲惨世界》为最著名，坂本真绫在国外引进片的配音，在其庞大的作品群中所占比重是举足轻重的，如果说大冢明夫是译制片男性角色的代表人物，那坂本真绫就是女性角色的标志，她在这方面的声优造诣是动画、游戏等ACG题材作品所不能比拟的。至于游戏，除了《光明之泪X风》中的琉娜一角外，少量的一些作品都较少为人所知。但由于《最终幻想13》雷霆的献声，坂本真绫也成为了继《最终幻想7》艾丽丝之后，唯一一位两次担任FF系列角色配音的人，所谓少而精就是如此吧。其实对于FF这类电影风格的RPG，坂本真绫的声线是很合适的。



伯乐菅野洋子

如果说坂本真绫的造诣出自她出类拔萃的才华，那菅野洋子就是引出她这种才华的引路人。从1996年开始，菅野洋子就成为了坂本真绫最好的合作伙伴，到2004年为止，坂本真绫的歌曲几乎全部都是由菅野洋子编曲制作的，在2004年，菅野洋子决定让坂本真绫真正的独立，用菅野自己的话说，她培养的坂本真绫已经可以独当一面，而不再需要她这个姐姐继续保护了，让其独立会让她的感性得到更好的发挥。不出菅野所料，独立后的坂本真绫在歌手圈大红大紫，除了演唱，在作词、写作上也表现出了出众的才能。而在2007年和2008年，菅野洋子与坂本真绫曾两次再度合作，甚至在演唱会上两人共同演唱《超时空要塞Macross F》的主题曲《トライアングラー》，对坂本真绫来说，菅野洋子不仅是位好伯乐，还是他人无法替代的黄金搭档。

□文/翅膀

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

相信拿到本刊的各位还沉浸在FF13的感动与惊喜中，不过接下来的一段时间出现的作品也会让你，像揪着一颗心一样，翘首期盼。一些久经宣传历练的大作，相信大家了解的一定比编辑自己还详细，那么让我们来看看非主流作品，比如根据人气动漫作品改编的《钢壳的雷吉奥斯》、《寒蝉鸣泣之时》等等，尝惯了主食的你，要不要来试一下甜品呢？□文/蔬菜汁

PS3 PlayStation 3

2010年1月			
5	★猎天使魔女（美）	ACT	SEGA
5	★暗黑血统	ACT	THQ
12	温哥华2010	SPG	SEGA
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
19	虚无黑暗	ACT	CAPCOM
26	MAG	FPS	SCE
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	★最后的反判	RPG	日本一
28	★魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌	RPG	NBGI
28	极品飞车12（日）	RAC	EA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
2010年2月			
4	★星之海洋4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
9	★但丁的地狱	ACT	EA
9	★生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	真三国无双online-神将乱舞-	ARPG	Koei
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
18	暴雨	AVG	SCE
23	★失落的星球2	FPS	CAPCOM
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

XB360 XBOX360

2010年1月			
5	★猎天使魔女（美）	ACT	SEGA
5	★暗黑血统	ACT	THQ
12	战地双雄	FPS	EA
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
26	★质量效应2	RPG	EA
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
2010年2月			
9	★但丁的地狱	ACT	EA
9	★生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
10	无主之地	FPS	MICROSOFT
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
23	★失落的星球2	FPS	CAPCOM
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

Wii W-i-i

2010年1月			
4	樱大战5 别了吾爱（美）	AVG	SEGA
5	快餐危机（美）	SLG	Nobilis
10	雪撬快手	SPT	SouthPeak Games
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
12	翻转的扭曲世界	ACT	Majesco
12	海军陆战队：现代城市战（美）	FPS	Destineer
14	★生化危机 暗黑编年史（日）	FPS	CAPCOM
14	动物乐园	ETC	Playlogic
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
19	弹珠台名人堂	TAB	Crave Entertainment
22	永恒蔚蓝-大海的呼声-（美）	AVG	任天堂
26	★龙之子 VS CAPCOM 终极全明星	FTG	CAPCOM
28	劲舞革命 音乐合身	MUS	KONAMI
28	★末路英雄2 垂死挣扎	ACT	MMV
2010年2月			
9	风来的西林（美）	ARPG	ATLUS
10	★疯狂世界	ACT	SEGA
10	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
11	★斩击的REGINLEIV	ACT	任天堂
12	女孩生活（美）	SLG	Ubisoft
16	家庭聚会	ETC	D3
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	RPG	Xseed
25	大怪兽格斗-终极竞技场-	FTG	NBGI
25	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA

NDS Nintendo Dual Screen

2010年1月			
5	快餐危机（美）	SLG	Nobilis
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
12	毁灭世界（美）	RPG	SEGA
14	高桥书店监修 SPI完美问题集DS 2011年度版	ETC	元气
14	最后的冬天 真夜中的约定	AVG	任天堂
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
18	海格力斯的荣光 魂之证明（美）	RPG	任天堂
21	怪物探索者	RPG	KONAMI
21	真战国天下统一 群雄的争乱	SLG	system alpha
22	魔法门（美）	RPG	Ubisoft
26	个人健身 男	ETC	Conspiracy
26	个人健身 女	ETC	Conspiracy
26	派对策划	ETC	UBI
28	★勇者斗恶龙6 幻之大地	RPG	SQUARE-ENIX
28	钢壳的雷吉奥斯	AVG	Gamebook
28	将棋世界 激指DS	PUZ	每日通信
2010年2月			
2	英雄的黎明（美）	SRPG	Majesco
2	病房2（美）	FPS	Renegade Kid
3	鬼魂力量 创世纪（美）	SPRG	Ingition
3	勇士：萨满的挑战（美）	ACT	SouthPeak
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
4	超热血！大运动会	SPT	Arc system works
10	大家的便利店	SLG	Taito
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
11	网球王子：学园祭的王子	AVG	KONAMI
18	交响情人梦	ETC	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO
18	堕天使的甜蜜诱惑 快感歌词	AVG	FURYU
25	寒蝉鸣泣之时 第四卷绊	AVG	Alchemist
25	少年鬼忍传	ACT	EA
25	★四狂神战记	RPG	SQUARE-ENIX
25	★无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说	RPG	NBGI
25	行列法律相谈所	ETC	NBGI
25	料理偶像	AVG	KONAMI
25	贤者世界	RPG	Jaleco
25	★牧场物语 双子之村	RPG	MMV

PSP Playstation Portable

2010年1月			
9	★王国之心 梦中降生	ARPG	SQUARE-ENIX
12	★寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
14	★剑斗士 起源（日）	ACT	Acquire
14	麻雀霸王	ETC	MC
14	★铁拳6（日）	FTG	NBGI
21	★战场女武神2 加利亚王立士官学校	SLG	SEGA
21	魔法少女奈叶 便携版 -The Battle of Aces-	AVG	NBGI
28	真三国无双5：帝国	ARPG	Koei
28	★不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版	ARPG	SPIKE
28	未来日记：第13位日记持有者	AVG	角川书店
28	★忍者活剧 天诛 红 便携版	ACT	FROMSOFT
28	11只眼睛 交叉十字	AVG	5pb
28	未来日记 第13人的日记所有者	AVG	角川书店
28	天空的皮罗特 天空之绊	RPG	Bestmedia
28	寂静岭ZERO（Best版）	AVG	KONAMI
28	极品飞车12（Best版）	RAC	EA
2010年2月			
4	★噬魂者	ACT	NBGI
4	密室献祭	AVG	D3P
9	★但丁的地狱	ACT	EA
11	海豹突击队 战术打击	FPS	SCE
18	银星将棋：携带版	ETC	SSJ
18	最后的伴侣：猫之俱乐部	AVG	D3P
18	传说中的勇者传说	RPG	角川书店
25	交错频道	AVG	FlyingShine
25	★喧哗番长4 一年战争	ACT	SPIKE
25	★苍穹默示录	FTG	Arc System works
25	水之旋律2 绯之记忆	AVG	Cyberfront
25	大众网球：携带版	SPG	SCE

NDS 人气动漫改编作「钢壳的雷吉奥斯」

未来的世界，荒凉的土地上到处布满了危险，长着脚像虫子一样巨大的学园都市载着年轻人，向着未知领域前行，曾经有着神赐之剑的勇士流落到普通的学园都市成为一名普通的学生……即将与大家见面的游戏正是根据这部拥有奇高人气的同名漫画改编，游戏对应DS的特点，可以纵向使用并对应触笔，而且还有众多的解谜小游戏。



↑科幻色彩浓厚的故事，游戏中登场的众多人物性格各异、让人充满兴趣。

NDS「寒蝉鸣泣之时~绊~」默默享受那寒冷的风

原本是同人作品而备受瞩目，但是移植到游戏平台后，成人要素被一扫而光，不仅失去几分色彩，但是，离奇的剧情和巧妙的解谜路线依然让人颇感兴趣，这就是为什么《寒》作拥有极高人气的原因之一。即将在DS上推出的是全系列的终结作第4季，除了原作中的主线之外，还收录了之前在家用机上前作的精彩追加部分，令人充满期待。



↑故事的年代久远、发生的事件离奇玄妙，人物的眼神也充满了哀怨，而且，故事中另外隐藏着其他插曲。

NDS「三国志DS3」逐鹿群雄 问天下谁与争锋



三国题材的游戏一直是中国玩家非常感兴趣的，即将登场的DS最新作依然是控制一位君主，发展城市以博得民众的支持，然后在内政、外交、战争等战略中有所建树，进而招兵买马、逐鹿中原。作为传统回合制战略游戏，本作是以家用机的《三国V》为基础制作而成，不过战斗画面大为更新，武将、武器、特殊能力都进行了追加。而且还搭载了可以让玩家在短时间内上手的“英雄战斗”模式，充分体现了携带版的特点。

NDS「牧场物语双子之村」正统牧场物语现身

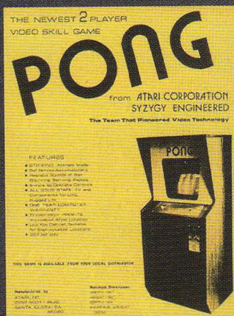
久违的牧场正统作终于撩开了神秘的面纱，首先，登场人物方面就给人非常之大的震撼，男女主人公的外表成熟度大增，男生的发型缭乱、眼神清澈，女生则亭亭玉立、腼腆又不失可爱。牧场经营方面依然继承了养殖和务农这传统的两方面，以往种田时会出现的井字形沟壑变成了现在的一字型。养殖家畜后，可以把它们身上的毛割掉（比如羊），然后放入出荷箱换取金钱。而且，登场的动物中不仅有蜜蜂、猫头鹰和可爱奶牛，还会有一些新奇动物登场哦。

「我是传奇！I Am Legend」

关于60年代的电子游戏产业的讲解已经正式完结，从本期开始，将为大家继续介绍70年代的电子游戏产业的发展过程。在电子游戏产业经历了雏形阶段的发展之后，70年代初期，全新的游戏主机随之诞生了。继棕盒子"Brown Box"之后，"odyssey"成为了最受世人欢迎的产品。下面就来为大家讲述这款原始《乒乓》的相关故事。□文/零羽

70年代 毋需回首

这是一个新艺术形态、新产业登场的时代。科技已然扎稳了根基。先驱者的眼光比其他人更为长远，沿着道路踏出了不确定的步伐。世界的潮流在不断地变化，美国以及欧洲都开始出现了新政策、新音乐，还有新社会的觉醒。60年代已经结束了，年轻的一代有着新的梦想，并且勇于突破现状。前有拉夫·拜尔（Ralph Baer），后有诺兰·布西奈尔。他们（Nolan Bushnell）为这个新时代默默地耕耘着，并以他人所无法预见的方式改变着这个世界。当《乒乓》（Pong）变成一个家庭用语时，世代的蜕变已经无法逆转。电视游戏机的时代已经正式拉开了序幕……



1972年Magnavox的"odyssey"

这是第一部商品化，而且是到处都可以买得到的家用电视游戏机的同时，它也是最后演变成数十亿产值的产业的第一步。这全都要从拉夫·拜尔和他的"Brown Box"（棕盒子）说起。

拉夫·拜尔带着他的"Brown Box"原型机拜访了许多的电视制造商，与以往一样，他坚信电视游戏机必将大有可为。RCA是第一家表示有兴趣的公司，但经过长时间的交涉后，RCA与拜尔之间并没有达成协议。

我们相当的幸运，RCA团队中的一位成员、比尔?安德斯（Bii Enders）离开了RCA，并且前往位于纽约的Magnavox担任行销部副总裁。而他对于我们所做的展示印象十分深刻。

由此，在得到了比尔·安德斯的引荐后，拜尔受邀来到了印第安纳州韦恩堡的Magnavox公司总部，开始了他向公司高层们进行巡回展示的历程。拜尔曾经说过："我们首先要对房间内看似没有兴趣的家伙们进行展示。"在展示中，比尔的上司、Magnavox的行销部总裁，杰瑞·马丁（Jerry Martin）看过之后表示很有兴趣，于是，一笔大生意就这么简单的谈成了。而这次的成功洽谈，也意味着一个全新的开始。



将"Brown Box"（棕盒子）变成符合大众市场的机型，总共花费了数个月的时间。在1972年的5月，家用电子游戏机"Odyssey"被分送到了Magnavox位于全国各地的经销商手中。最初期的"Odyssey"，是台非常简单的主机，能够产生两个代表玩家的方块（球拍）以及一颗圆点（球）和一条中线（网）。当时没有任何的音效，画面上也不会显示得分。该系统使用了透明的彩色板以及6个插入式的卡带，总共可以玩到12个不同种类的游戏。不过，有许多的游戏需要搭配额外的设备（比如说棋盘、光枪等实体物件），才能够正常运行。

"Odyssey"并未使用积体电路，却包含了40个电晶体和40个二极管。插入式卡槽内并未含有任何电子零件。它的作用类似于跳线，决定设定游戏时所要使用的电子系统。"Odyssey"还推出了其他的游戏和周边设备。其中最受人欢迎的，便是射击游戏所必备的光枪了。那是一把能够对任何的光源产生反应的光线枪，着代表了它能够瞄准一颗电子圆点，并且产生出类似击中游戏画面上的"目标"的反应。

虽然以现今的标准来看，"Odyssey"是相当简陋的一台游戏机，但如果Magnavox的业务人员没有认知错误，疏忽甚至故意宣传该系统只能在Magnavox的电视上使用的话，"Odyssey"应该还能有更好的表现。在它为期两年的寿命中，"Odyssey"仅仅是卖出了大约10万台，而光线枪则是卖出了2万台。

"Odyssey"是拉夫·拜尔字60年代开始的一连串试验的最高成果，由此使他成为了家用电视游戏机的创造者，并且被人称为"很有远见的发明家"。

让游戏开始吧

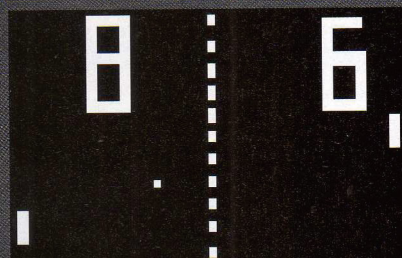
世界上充满了神话传说与传奇故事，未卜先知的奇人以及各种各样的天才。在这些天才中，有一部分就是有远见的人。而诺兰·布西奈尔（Nolan Bushnell）就是这样一个天才般的人物。当拉夫·拜尔被人公认为"电视游戏之父"时，诺兰·布西奈尔则得到了更加响亮的称号、"电视游戏产业之父"。

《乒乓》(PONG)的起源

相似的创意往往是在同一时期出现的。下面要说的这个游戏也是有着同样的状况。1972年5月，当纳丁联合公司听说家用电视游戏机在Magnavox的商机车队（Profit Caravan）巡回展出时，他们立刻派遣诺兰·布西奈尔前往一探究竟。布西奈尔在签到簿上签了名，并且亲眼看到了"Odyssey"。这就是《乒乓》的构想起源！拉夫·拜尔对此深信不疑。布西奈尔本人却不置可否。

我们已经知道我们会设计一款运动游戏。"简单"这个词将作为我们开发这款游戏的第一理念。另外，布西奈尔还强调："基本上，我从未否认拉夫·拜尔创造了一些最早的类别游戏。"

无论如何，这个只有用球拍互相击球的游戏，造成了历史上的重大变革。


↑看着如此简陋的画面，估计现在的年轻玩家很少有能够猜到这是款乒乓球游戏，利用简单的光点来表示的此作品，游戏性却十分高。

虽然布西奈尔在数年之后与Magnavox对付公堂，向法官进行了他的诉讼。不过，他输掉了这场官司，在选择了庭外和解后，他支付好几年的权利金，但《乒乓》的销量仍然非常好。在1972年底《乒乓》首次问世时，也就宣告了Atari时代的正式开始。

Atari的诞生过程

由于无法与赞助他的纳丁联合公司达成协议，布西奈尔决定和伙伴泰德·戴布尼（Ted Dabney）成立自己的公司。这间新公司最初命名为"Syzygy"（有"夙愿"之意），他们经过千挑万选才从字典中找出这个意思为"行星或是卫星（特指地球与太阳）成为直线相对或是相邻的两点"的词语。简单来说，"Syzygy"就是一种天体排列的方式，有这个词语可以看出他们全都是技术人员。但不幸的是，一家生产蜡烛的公司已经登记注册了这个名字。因此，在1972年6月，基于布西奈尔的围棋背景，他挑选了"Atari"这个名字作为新公司的正式名称。"Atari"是指棋手包围对方的棋子后，将该棋子吃掉（拿走对方的棋子）时所使用的词。这对布西奈尔来说也有着特别的意义，并且从这一点上也暗示的说明了他的企业哲学。

在吸取了《电脑太空战》的宝贵教训后，布西奈尔这次非常确定要创造一款运动类的游戏，他希望这是一款上手简单的游戏。他在取得了帮助Bally公司开发一款赛车游戏的合约后，他决定从更简单的游戏开始，同时他也经营着弹珠台的业务，以此来资助刚刚创立不久的新公司。



布西奈尔任用了艾尔·阿尔空，一名他在Ampex公司曾经一起共事过的工程师，让他来负责开发下一套游戏。在尝试开发赛车游戏之前，他要阿尔空制作一套简单的用球拍互相击球的游戏。这款游戏据说只是个可有可无的计划，只是为了让阿尔空小试身手。但是布西奈尔却没有那样说。他告诉阿尔空他有一张和通用电力的合约——当然了，这一切都只是虚构的。

时代的价值观

□文/silence

随着12月17日的临近，可能大部分玩家都在关注的一个焦点也逐渐成为网络上的一个议论焦点。

《最终幻想13》，这款寄托着PS3翻身愿望的大作，这款代表着日式传统大作再度崛起的希望之作，玩家到底能以多少的代价去一亲芳泽?

有关《最终幻想13》游戏首发和限定主机的价格讨论几乎成为了每个游戏论坛PS3相关板块的最热门议题。能不能在国内买到限定主机? 游戏会不会提前偷跑? JS放出的预订价格究竟有没有谱?

也许拿到这期杂志，不少玩家已经和笔者一样沉浸在枪、魔法以及“变形金刚”的世界。但在游戏发售前的两周内，同样也不知道有多少玩家煎熬在价格变化的焦虑中。

在笔者写下这篇文字的时候，各大JS放出的预定价格是580～650不等，虽然几乎每一个JS都信誓旦旦的承诺绝不加价，发售当日绝对发货，但久经考验的玩家还是大多作好了届时翻炒价格或者临时变卦取消预订的心理准备。

因为有港版行货以及人民币升值的因素，现在一般首发游戏的售价都在300至430之间，像《猎天使魔女》超过500的价位也只是因为暂时日版为唯一选择的缘故，而像《最终幻想13》这样五六百的高价，还是有那么多的玩家为之疯狂。

无论网络上正版盗版的争论是否永远不会停息，但至少我们在这一时代已经可以看到一个现实，正版游戏的价值为越来越多的人所接受。也许一开始并不是所有人出于自愿，但是随着这三年多的培养，越来越多的玩家将正版意识变作自己游戏消费意识的常态。

这固然和PS3一直以来牢不可破的防盗壁垒有关，更重要的是，从这一时代起，游戏的消费样式也产生了很大的变化。

Wii《战国无双3》的首日销量是8.1万张。在当周同期的游戏销售成绩里，除了《新马里奥兄弟》这个必然大卖的软件怪物之外，实际上可算相当不错的了。在09年度第三方wii日版游戏销售的首日销售成绩榜单中也可以列入一席。然而作为无双系列正统的续作，又是投入极大宣传力度的光荣本年度重点作品，这个成绩即便是与两年前公认标志着系列走下坡路的《真三国无双5》相比，也是较为难看的。它甚至比不过外传性质的《真三国无双 联合突袭》（PSP）首周17.5万的销量，仅仅和超级冷饭《大蛇无双Z》首周7.9万的销量接近。平台用户的构成类型产生了一定的消极作用，而光荣一贯冷饭不翻炒个三四遍不罢休的作风也让很多系列死忠持币观望着高清版的公布。除了这两个主要的因素以外，游戏增值内容也可能是一些观望者的迟疑原因之一。作为这一时代的销量霸主，wii和其他两个平台一样，提供了便利的联网机能以及网络商店，然而因为侧重点的不同，我们不得不承认，任天堂在网络服务以及游戏增值内容开发上所投入的力度是无法和两外两家相比的。



↑《龙如4》的高效率是否意味着PS3游戏的开发已经进入了良性循环? 不可否认的是PS3真正成就了这个系列在游戏历史中的重要地位，同时也给名越一个展示实力的机会。

PS3版的《薄暮传说》日版售价是7800日元，然而在PSN上放出的各个DLC扩展包的售价总和却达到了15000日元以上，相当于游戏的两倍! 现实中都曾听闻有几个该游戏的狂热FANS将所有DLC买齐，更不用说日本有那么多的宅男了。我们当然不会忘记《偶像大师》在Xbox360上制造的奇迹，所以我们当然也能够理解习惯性消费是如何左右着这些狂热粉丝的。

与其他公司相比，光荣公司的游戏增值计划仍然在初期的尝试阶段。《真三国无双 联合突袭 特别版》的DLC以免费方式发送，而《忍者外传Σ2》也仅仅推出了服装下载的有偿DLC。但是自《大航海时代online》以来，《真三国无双online》和《信长野望online》的连续公布代表着光荣终于看到了次时代家用主机上的这条掘金道路。他们的习惯作法是以资料片或者加强版的方式翻炒冷饭在各个平台退出，虽然每个版本不过几万的数字多少都有点难看，但相对而言，所起到的对商品延升价值的运用，其出发点都是一样的。《战国无双3》势必会推出高清版本这尽人皆知，更重要的是，PSN和XBOX live所提供的便利也一定会将游戏扩展的机能做得更好。种种原因，都形成了无双FAN持币观望的现象。



↑《新超级马里奥兄弟Wii》不出意外的在日本创造了百万销量，每年的年末，任天堂都是赢家，赚钱赚到手软，不服不行。

《龙如4》能够那么快公布，并且时隔一年，明年春季就能发售，固然与成熟的引擎运用和高效的开发速度有关，最重要的是这个系列的商品价值增效的方式也与其他游戏不同。内嵌广告，实名商业加盟的方式为游戏开发提供了大量的额外资金，而潮流化的话题和周边商品的开拓也使“龙如”系列能够获得更广的外延顾客群。3代的追加DLC都是以免费方式提供下载的，但我们可以想见，在龙如越来越成为潮流话题的现在，《龙如4》如果以收费DLC的方式提供实名虚拟时尚商品贩卖的话，会有多少玩家趋之若鹜。

与之相对应的，则是索尼又一次过于大胆的超前意识将自己陷入到了一个尴尬的境地。PSP go作为本年度强力主推的硬件，又是在其主打的日本市场，28275的首日销量几乎沦为近十年来硬件首日销量的末席，而经过一个月之后，11月23日～11月29日这周，PSPgo 3900台的销量更是将自己拉到了与在日本市场形同不存在的xbox360一起。

索尼似乎永远都在为自己的超前意识买单，搭载蓝光使自己的第三代平台直到今天都没有摆脱垫底的处境；大力扶植第一第二方游戏品牌使资金本就捉襟见肘的自己失去了也越来越多的第三方的独占支持；而PSPgo的惨剧更是宣告了索尼预料的游戏下载时代尚且没有到来。

通过PSPgo下载商业游戏的销售成绩现在尚没有详细的数据提供，所以我们无法获悉这台抛弃传统物理载体的掌机会为索尼以及对应下载的游戏的开发商提供了多少收入。从以往《GT赛车5序章》、《死魂曲 新生》、《火爆狂飙 天堂》的PSN下载版和蓝光实体版的销售对比来看，通过虚拟商店下载的消费者不足传统消费者的十分之一。所以，我们可以无比坚信的断言，索尼这个“下载时代”的战略，至少在今天尚且是失败的，它至少早提前了三到四年。

然而，随着PSN和XboxLIVE不断强化自己网络娱乐终端的趋势，游戏的全网络时代已经到了我们的门外。PSPgo作为一台纯粹的商业主机来看，市场业绩是失败的，然而在硬件本身就能获得盈利的情况下，作为一个下载时代的开端，这部四不像掌机却也在一个冷僻的角落为索尼输送着高回报率的额外效益。

恕笔者记性不佳，想不起是哪个软件大厂的老总曾经断言过未来将不会有游戏光盘这种载体出现，游戏的发行将全部通过网络来实现。但是至少最近“拍肩名伶”和田洋一，在接受MCV采访时曾预言未来十年内家用主机和游戏都不复存在。此语一出，网上一片哗然，这个颇受争议的人物自然也免不了遭受到又一番冷嘲热讽。

然而，我想，或许和田所指的是传统的家用主机的样式会被新兴的娱乐终端所代替。电脑、家用主机、掌上娱乐终端彼此之间的界限会变得越来越模糊。网络发行的方式不但替软硬件厂商节省了大量的宣传流通的成本，线上互动的商业宣传和极其便捷的增值内容的发布能够使厂商低成本高回报的获得更多的收益。最重要的是，必须依赖于网络服务和线上认证的体系，将使盗版行为逐渐失去了作用。Xbox360百万用户被BAN的惊天大案既不是第一出，也远远不会是最后一出。在整个游戏行为将要产生变化的近未来，不改变自己的游戏价值观，将可能会使自己与时代越来越脱节。

或许，两三年，四五年之后，我们在网络上再也听不到有关JS“预定阴谋”这种话题了。



电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀　最新游戏视频

细胞分裂:断罪（X360/PS3）/战地双雄 第40日（X360/PS3/PSP）/异形大战铁血战士（X360/PS3）/超级猴子球：平衡摇摆（wii）/正当防卫2（X360/PS3）/尼尔：伪装者（X360/PS3）/特技摩托HD（XBLA）/争分夺秒（X360/PS3）/GP摩托车赛09/10（X360/PS3）/闪点行动2（X360/PS3）

火线点评　点评时下流行游戏软件

最终幻想13，正统神作再次降临人间
寂静岭 破碎的记忆，恐怖解密经典复刻
斗真传，让人耳目一新的3D卡通格斗新品



天籁之音　聆听游戏音乐盛会

《怪物猎人》5周年音乐会(上)



CG欣赏　游戏精美CG赏析

最终幻想13 召唤全接触

LIVE试玩　最新下载游戏体验

《GT5赛车》浪漫之旅最速体验

达人影像　用游戏挑战自我

SFC版《超级马里奥兄弟》5分通关达成



特别收录　光盘内附赠内容

《战场女武神》动画连载4–6集

20Min 《细胞分裂》新作即将降临 再次体验近真实的潜入快感



经过近两年的沉寂，游戏系统重新打造，超级间谍山姆费舍先生终于重现江湖，为我们带来了“细胞分裂：断罪”。这次山姆再次回到第三梯队，但遗憾的是由于政治斗争的影响，第三梯队不再如以前那般出色，经常会获得不完整或者完全错误的情报。山姆必须要找出来自第三梯队内部的威胁，所以他不得不再次离开再次踏上逃亡之路。Ubisoft预计在2010年2月发售此作，我们的主人公又将面对那些新的挑战，在重重迷雾身后隐藏的真相又将为我们揭示了那些潜藏的阴谋诡计呢？更多精彩新作影像尽在“魅力抢眼秀”！

15Min FF13，正统神作再次降临人间 寂静岭，恐怖解密经典复刻



《最终幻想13》是PS3在年末推出的压轴大戏。本作是《最终幻想》系列的正统续作，采用全新的战斗系统，使战斗场面更加流畅，在剧情方面完全展现了一个全新的庞大新世界理念，并加入全新角色与召唤兽。本作的整体素质绝对对得起那火爆的销售量！本次登录Wii平台的《寂静岭 破碎的记忆》是当年《寂静岭》一代的重制作品，KONAMI利用Wii的功能重新赋予该作全新的游戏体验，实际玩过后你会发觉效果相当的好，在画面方面该作展现了Wii的最高水准。到底这些游戏是个什么样子，不妨关注本期“火线点评”。

12Min FF13 召唤全接触 全面出击一决高下

让我们一同来感受下召唤兽的愤怒吧！小编我觉得把这句话用在这里再合适不过了，因为本次CG欣赏栏目为大家带来正是时下大红大紫的游戏新作《最终幻想13》中众多召唤兽的实际演义，而PS3主机再次证明了自己的技能强大，游戏画面与CG近乎没有区别，那华丽火爆的战斗场面更是让人热血沸腾，还等什么让我们赶快观看吧！
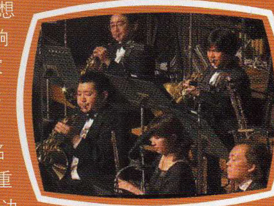


4Min 《GT5》浪漫之旅 狂热游戏席卷归来

《GT5赛车》试玩版展现出来的画面品质已经到了几可乱真的地步，不论是光影渐层的表现或阳光照射到烤漆反射出来的金属光泽，都与真车相当无几，令人如同置身于现场的感觉。此外，车手过弯时的颈部与身体抗重力的动作，在GT5试玩版里也完全呈现出来，连撞击时的重力回馈都相当逼真，相当有趣！本作将在2010年3月发售不要错够哦。



16Min 聆听游戏中的美妙之声 《怪物猎人》也有音乐会?!

说到音乐会大家一定会立刻想到诸如肖邦、贝多芬等盛大的交响音乐会，实际也有完全为广大玩家量身打造的交响音乐盛会哦。无论任何一款游戏都离不开音乐，更有甚者有些游戏音乐更被称为名曲，音乐是游戏灵魂体系的一个重要环节，当我们与敌人交战时耳边响起慷慨激昂音乐节奏，会自然产生一种亢奋情绪，当我们驰骋在广阔大草原时，悠悠飘扬的风琴声会让我们心情愉悦，这些都是游戏音乐带给我们的直观感觉，本次带来的是《怪物猎人》5周年的音乐盛会，现在让我们开大音量，闭上双眼静静的聆听吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


DARKSIDERS
WRATH OF WAR